

Nr. 3 1988 OS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50

DM 7,50
Sfr 7,50
ÖS 65

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 3 Special-Ausgabe

ASM IN INDIEN

DEN SOFTWARE-PIRATEN AUF DER SPUR

**SUPERPOSTER:
DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK**

**SPIELHALLE
KONSOLEN
KONVERTIERUNGEN**

**UND
HITPARADEN**

**ALLE UMSETZUNGEN
AUF EINEN BLICK**

MAR © 88

Sonderausgabe

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

aktueller software markt



Hallo, schaut doch mal bei uns rein!



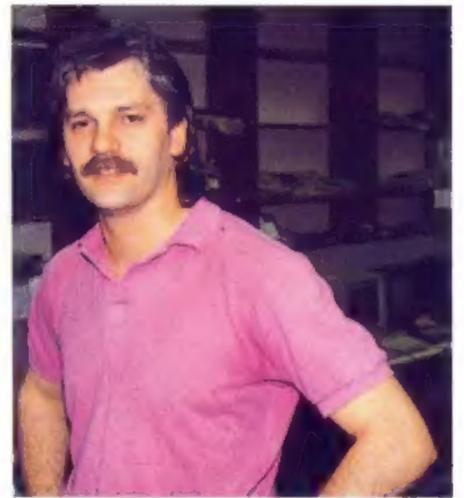
Martina Strack



Manfred Kleimann



Thomas Brandt



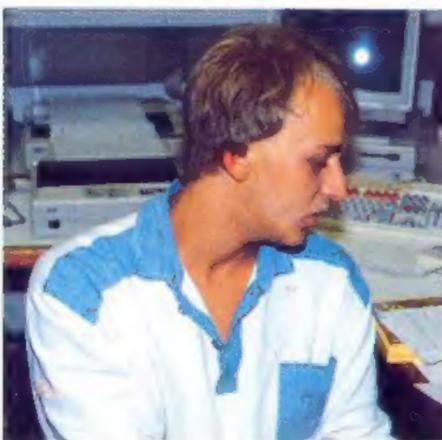
Bernd Zimmermann



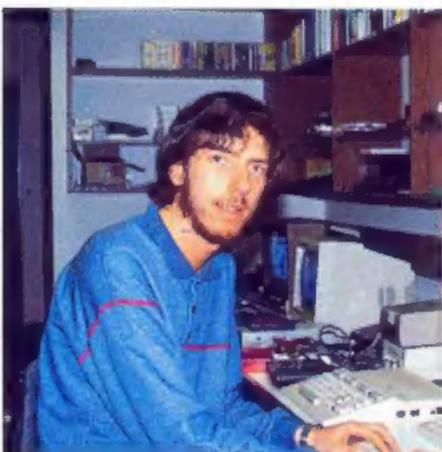
Michael Suck



Ulrich Mühl



Jörg Heckmann



Frank Brall

Kross & kräftig; cremig & fruchtig: Aus "Heiligen Hallen" über Super- Module bis zu Spitzen-Konvertierungen...

...werden wir Sie informieren in dieser, unserer ASM SPECIAL NR. 3. Nachdem wir eine ganze Latte an Leserzuschriften zur ASM SPECIAL (SECRET SERVICE) erhielten, haben wir uns kurz entschlossen, noch eine weitere SPECIAL folgen zu lassen. Manch einer aus der Leserschaft äußerte den Wunsch, etwas mehr über die in Mode kommenden und stetig an Beliebtheit gewinnenden Spiel-Konsolen zu bringen. Anderen gefiel unsere ASM-SPIELHALLE so gut, daß sie Zugaben forderten. Und die Mehrzahl der Wünsche, die sich auf ein SPECIAL-Thema bezogen, hätten gern ausführlichere Berichte zu den sogenannten Konvertierungen gelesen. So, nun hatten wir die Themen, aus denen wir diese Ausgabe zusammenschusterten. Einen kleinen Roten Faden versuchten wir dennoch zu ziehen: Eine Verbindung zwischen Spielhallen-, Konsolen- und Homecomputer-Hits (und natürlich auch Flops).

Unser Team, "Brandt & Söhne", - in unveränderter Aufstellung, wie man sehen kann - hat sich rangesetzt und alles durchgecheckt, was für den Leser interessant sein könnte. Die Leitung des Unternehmens hatte wieder einmal Thomas Brandt, der in Zusammenarbeit mit "Dagobert Suck" (bisweilen auch "Michael" genannt) die Konzeption der Special bestimmt hat. Und all die andern haben sich ins Zeug gelegt, um attraktive Preise ans Land zu ziehen, insgesamt neun Hitparaden (C-16, C-64, Amiga, ST, Schneider, Spectrum, Atari, Sega und Nintendo) zusammenzustellen und ne Reihe von Berichten, Tests und Nachrichten zu verfassen. Auf unseren Fotos fehlt ASM-Korrespondent Steve Cooke, der sich momentan auf der Achse London-Delhi befindet.

Außerdem feiern wir in dieser SPECIAL eine Premiere: Wir haben für Sie ein Super-Poster beigelegt, das in Zusammenarbeit mit dem britischen Haus DOMARK "erarbeitet" wurde. Es zeigt das fantastische Artwork des Games "THE EMPIRE STRIKES BACK" ("das Imperium schlägt zurück"). Dazu haben wir einen Test des Nachfolgers der STAR WARS und einen Wettbewerb, bei dem es Videos des Original-Films zu gewinnen gibt, anzubieten.

Wir hoffen, Euch mit dieser Ausgabe zufriedengestellt zu haben und wünschen Euch viel Spaß bei der Lektüre. "Schaut doch mal bei uns rein!"

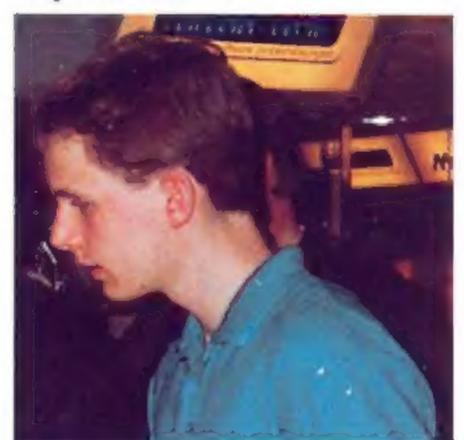
MANFRED KLEIMANN



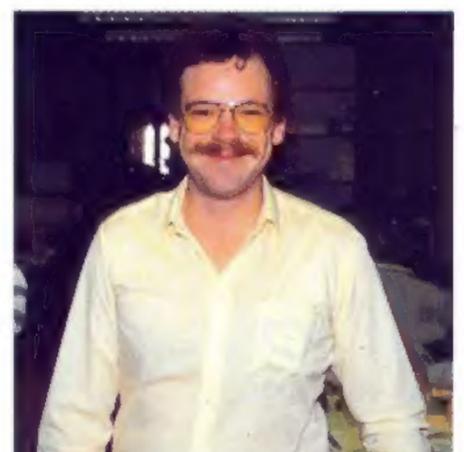
Uwe Siebert



Ottfried Schmidt



Torsten Blum



Fred G. Hufsmann

"London, Paris, Munich, Quebec - everybody's talking 'bout BOMB JACK!"

Was war das für ein Hit! Long time ago hing ich an meinem Spectrum und spielte Tag für Tag, Nacht für Nacht an ELITE's Spielhallen-Umsetzung BOMB JACK, die mir zu keinem Zeitpunkt langweilig wurde. Etwas später, als bei mir zuhause der 64er in die Bude kam, machte ich mich wiederum an das Spiel, das bei mir in meiner Ewigen-Hit-Liste auf Platz 4 rangiert. Jetzt, wo ich den ST in meine "Sammlung" aufnahm, sitze ich schon wieder stundenlang am Bildschirm. Glücklicherweise, einen BOMB JACK jetzt auch für den 16bitter in der Hand zu halten, machte ich mich an den (Vergleichs-)Test.

Programm: Bomb Jack 1, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Lichfield, England, **erstmalig getestet in:** ASM 5/86, **Muster von:** 18. Der 16-bitter BOMB JACK von ELITE wurde mit Spannung erwartet. Ich konnte es kaum erwarten, das Ding einzuladen. Als es dann nach etwa 20 Sekunden im ST-RAM gelandet war, erlebte ich eine kleine Enttäuschung: Der Super-Original-Sound, den ich tagelang vor mich hinpiff, ist unerklärlicherweise nicht beim ST angekommen. An die Stelle der Jean-Michel-Jarre-Komposition von einst ist ein unbekannter (ST-typischer) Sound getreten. "Das senkt meine Motivation schon gewaltig!", dachte ich bei mir, ohne zum erstenmal gestartet zu haben. Als ich dann auch noch die Grafik sah, die beileibe nicht hundertprozentig Coin-op-"kompatibel" ist, verstand ich die Welt (in diesem Fall ELITE) nicht mehr. "Was haben die aus meinem BOMB JACK gemacht?" Nun gut, man sollte ja erstmal das Game antesten, um zu einem endgültigen Schlußergebnis zu kommen. Das tat ich dann auch, zumal ich nun wahrlich keine Anleitung benötigte, denn man ist sofort drin im Game.

So, dann erzähl' ich Euch mai ein paar Takte zur Story und

zum Spielablauf: BOMB JACK ist eine Art Superman, der die Welt vor einer Alien-Invasion zu



retten hat. Man erkennt in jedem Level die "Skyline" einer bestimmten Stadt oder Gegend. Aliens tauchen auf, die bei Berührung eines der drei Jack-Leben fordern. Das Level verlassen kann man, indem man seinen Jack alle in Rot dargestellten Bomben abräumen läßt. Dafür gibt's auch Punkte. Bomben, deren Zündschnüre schon brennen, sollte der Spieler zuerst vernichten (Berührung genügt auch hier!); für jene erhält man die doppelte Punktzahl gutgeschrieben.

Nach geraumer Zeit fallen auch Bonus- und Einfrier-Taler vom Himmel. Diese müssen gecatched werden - das macht Laune und entspannt für ein paar Sekunden. Eine Empfeh-

lung für eine erfolgreiche Taktik bzw. Vorgehensweise kann nicht gegeben werden, da sich die Aliens immer unterschiedlich bewegen und die Bonus-Taler immer genau dann nicht kommen, wenn der Jack sie braucht, um sich erfolgreich durchzusetzen. Aber: Es ist enorm wichtig, sich auf die Flugbewegungen des Jack einzustellen. Auf die Geschicklichkeit kommt es an. Im Gegensatz zur Spectrum-Fassung ist die Steuerung unseres Helden etwas unpräziser. Dafür sind natürlich die grafischen Dinge erheblich besser. Die 64er-Version hat mich soundmäßig und wegen der grafi-



schon Eigenschaften am ehesten überzeugen können. Dafür aber war die Steuerung eine kleine Katastrophe. BOMB JACK ST liegt so etwa "in der Mitte". D.h., es hätte schon ein bißchen mehr an grafischer Verbesserung gearbeitet werden müssen. Die Figur ist ziemlich winzig, wichtige Details sind ebenfalls etwas dürftig, der Sound ist - wie erwähnt - gänzlich geändert worden, und der Background sorgt bisweilen für Verwirrung. Zum Spielablauf ist allerdings zu sagen, daß es wieder einmal einen Heidenspaß gemacht hat, sich durch die verschiedenen Level ("London, Paris, Munich...") zu kämpfen und am Ende seine Lorbeeren zu ernten (obwohl zu meinem

Leidwesen die Highscores nicht abgespeichert werden; ja, es wird noch nicht mal eine Liste angeboten!).

Spielerisch ist BOMB JACK von ELITE sicherlich wieder ein Knüller. Als 16bit-Fan freue ich mich immer wieder nach getaner Redaktionsarbeit auf zwei Dinge: Erstens, daß ich mich vor die Kiste hocken kann. Und zweitens, daß es den "bombigen" Jack hoffentlich bald auch für den Commodore Amiga geben wird.

So bin ich mir ganz, ganz sicher, daß diese Fassungen ihren Weg machen werden. Vielleicht hat man zu lange gezögert, bis man derart einfache, aber großartige Spielideen auf die 16bitter konvertiert hat. Das gilt nicht nur für BOMB JACK, dies gilt nicht nur für ELITE, -hier möchte ich auch andere Hersteller ansprechen, die 8bit-Super-Games immer noch wie eine Glücke hüten und vor den STs und Amigas verbergen. Ich könnte jetzt einige Titel nennen, die ich gern auf dem ST sehen möchte, aber das lasse ich lieber. Vielleicht habt Ihr ja einige Vorschläge -ich werd' sie gerne an die Verantwortlichen weitergeben.

Fazit: BOMB JACK ist ein grafisch (ST-mäßig) mittelmäßiges Programm, dessen Sound zwar eingängig (aber nicht original) ist, das aber sehr gut steuerbar und spielerisch hervorragend ist. Trotz mancher Kritikpunkte, die ich hier abgelaassen habe, ist das Game **absolut zu empfehlen!!!** Ihr werdet die Anschaffung dieses Evergreens nicht bereuen. "Wenn nicht zufrieden, Geld zurück..." Nein, das lassen wir lieber. Das ist nicht ernst gemeint. Dafür reicht mein Gehalt nicht aus.

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	9

Sie sind klein, rot

Bitte interpretiert die Überschrift nicht falsch, denn bei dem neuen Action-Game von FIREBIRD geht's nicht um kleine, niedliche Monster im Stile von "Critters", "Gremlins" oder anderen Horror-Komödianten, sondern um winzige, niedliche, rote Monster, die uns (in anderer Form) auch selbst tagtäglich im Leben begegnen:

Den Viren. Der passende Titel für dieses Spiel ist demnach VIRUS, und interessant wird es zudem noch dadurch, daß es sich dabei tatsächlich um eine Umsetzung des Archimedes-Hits ZARCH handelt!



WIRUS

Geringerer verpflichtet als das Programmier-As David Braben, der schon den Alltime-Klassiker *Elite* und die Archimedes-Fassung der VIRUS-Vorlage, also *Zarch*, programmierte. Was sollte da schon schiefgehen?

Ich merke schon, wie Euch das Wasser im Munde zerläuft, aber bevor wir zu den technischen Feinheiten kommen, gibt's selbstverständlich noch

Programm: Virus, **Umsetzung für:** Atari ST (getestet), Amiga (kommt in Kürze), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, **erst-mals getestet in:** ASM Special 2 (als ZARCH), **Muster von:** Firebird.

Niemand hätte es je für möglich gehalten, daß dieses rasante Action-Spiel, das die immensen Möglichkeiten des Archimedes nur zu deutlich zeigte, jemals auf einen Heimcomputer würde umgesetzt werden können. FIREBIRD hat sich aber an diese Aufgabe gewagt und - man kann es vorwegnehmen - eine erstklassige Umsetzung geschaffen. Eigentlich ist dies auch kein Wunder, denn für die Programmierung wurde kein



- und gefährlich!

'ne kleine Einführung ins Spielgeschehen, denn schließlich müßt Ihr ja wissen, auf was Ihr da alles ballert, gelle?

Also, das Land (welches, ist nicht näher dargelegt) wird erschüttert von einer nie dagewesenen Invasion von Außerirdischen (es sei denn, man nimmt die 98752 anderen Spiele mit demselben Background mit hinzu), die aber nicht als ziellose Berserker wüten, sondern einen Virus verbreiten, der von den Alien-Raumschiffen verteilt wird und das Land braun färbt. Der Spieler besitzt oben links am Bildschirmrand einen "Weitstrecken-Scanner", also einen Radarschirm, der unverseuchtes Land grün und verseuchtes braun kennzeichnet. Wasserflächen werden, wie könnte es auch anders sein, blau gekennzeichnet. So nebenbei gibt der Scanner auch noch die Position der Feindschiffe (blinkende Pixel), die Position des eigenen Skimmers (weißes Quadrat) und, was besonders wichtig ist, auch die Position des Landplatzes an, auf dem der Skimmer aufgetankt werden kann. Ziel des Spiels ist es nun, die einzelnen Angriffswellen der Außerirdischen (teilt sich in Levels auf) abzuwehren, ohne daß dabei das **ganze** Land verseucht wird. Ansonsten heißt's: Game over. Stoßt Ihr erfolgreich bis ins fünfte und zehnte Level vor, hat das Programm ein Einsehen und erstellt eine völlig neue und vor allem virusfreie Landschaft, um die Ihr kämpfen könnt.

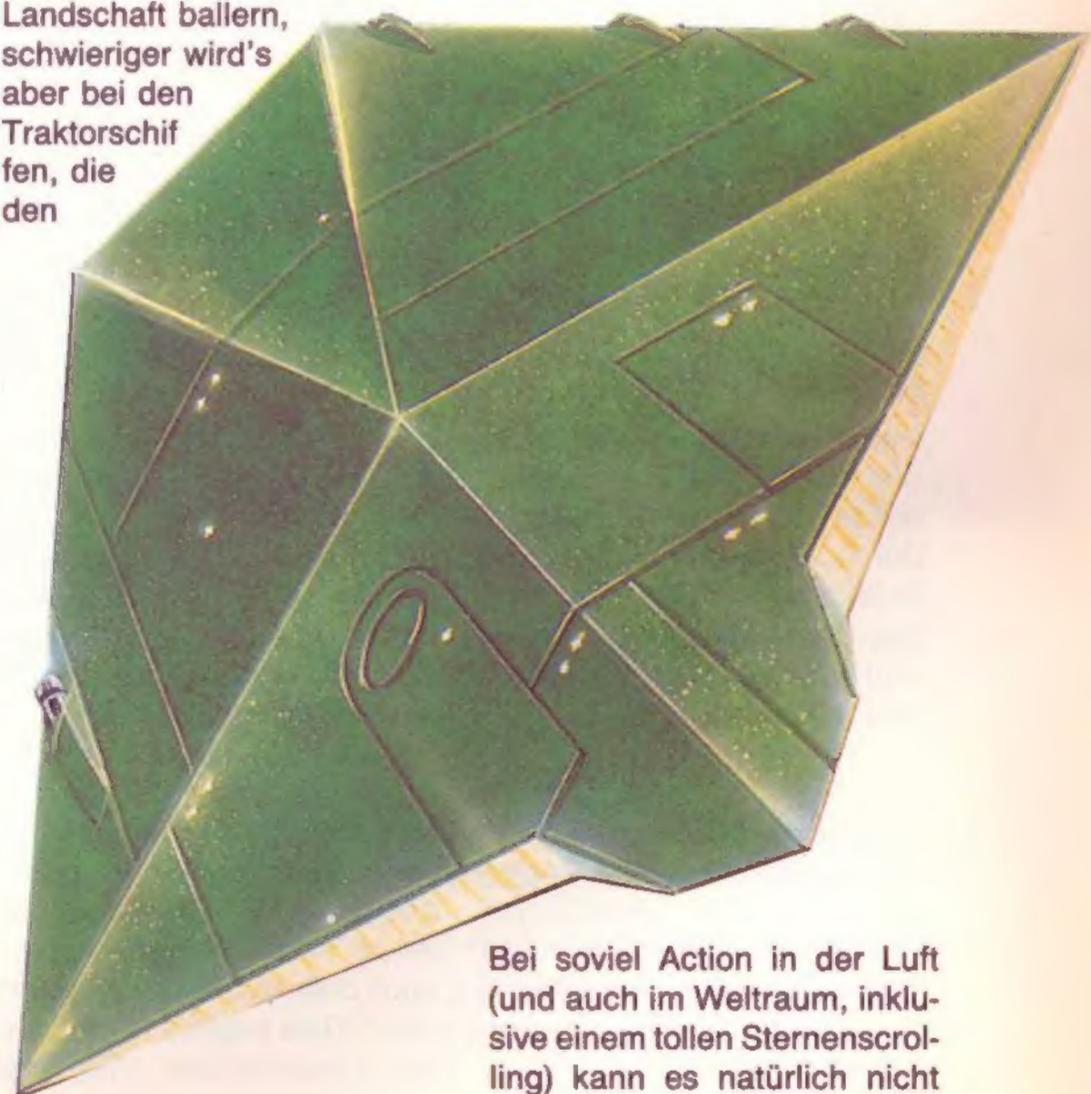
Wie es sich für ein Action-Spiel gehört, darf natürlich auch fleißig gegen die insgesamt acht verschiedenen Feindraumschiff-Arten geschossen

werden. Der Skimmer besitzt unbegrenzten Laserschuß (kostet aber pro Schuß fieserweise einen Punkt vom Score) und drei Zielsuchraketen. Erreicht man 5000 und 10000 Punkte, gibt's jeweils wieder eine Rakete und einen Skimmer gratis. Bei den Feindschiffen erwarten Euch zwei Arten von Virus-Verteilern, nämlich der Seeder (Streuer) und die Bombenwerfer. Der Seeder landet auf dem Boden und verseucht von dort aus das umliegende Gelände, bietet also ein vortreffliches, weil stillstehendes Ziel für Euren Skimmer. Der Bombenwerfer ist schon eine härtere Nuß, denn der kann nicht nur im Flug Virusbomben auf den Boden werfen, sondern damit auch den Skimmer ankratzen. Dieser hält zwar einiges an Treffern aus, aber die Schutzschilde gehen selbstredend auf Kosten des Treibstoffes. Überhaupt ist der Luftkampf ein hartes Stück Arbeit, denn schließlich ist VIRUS kein horizontal scrollendes, zweidimensionales Shoot-em-up, sondern ein rasend schnell animiertes 3D-Spiel mit ausgefüllten Vektorgrafiken. Die hübsch gekrümmte Planetenoberfläche zoomt und scrollt dabei (sofern der Skimmer in geringer Höhe ist) entsprechend der Flugrichtung. Dummerweise ist der Skimmer nicht nur in alle Richtungen voll beweglich, sondern verfügt auch über eine Trägheitssteuerung, die viel Fingerspitzengefühl er-



fordert. Nehmt Euch also in acht, besonders dann, wenn Ihr auf einen der sechs Angreifer-Typen trifft. Diese besitzen, je nach Typ, unterschiedliche Feuerkraft, Schnelligkeit und Bewaffnung. Relativ harmlos sind noch die Drohnen, die einfach wild in die Landschaft ballern, schwieriger wird's aber bei den Traktorschiffen, die den

geht's aber ab, wenn Ihr das mysteriöse Quadratschiff sichtet, über das sich sogar die Anleitung schamhaft ausschweigt. Ich vermute aber stark, daß dieses Ding der ultimative Sensenmann für Euren Skimmer sein dürfte. Na, dann gute Nacht...



Bei soviel Action in der Luft (und auch im Weltraum, inklusive einem tollen Sternenscrolling) kann es natürlich nicht

ausbleiben, daß die braune Flut langsam über das Land schwappt. Falls Ihr scharf auf die höheren Levels und viel Punkte seid, solltet Ihr mit dem Laserschuß in den kampflösen Phasen versuchen, die "mutierten Bäume" (diese Begriffe, stöhn...) mit dem Laser abzuballern, damit sich der Virus nicht weiter ausbreiten und das betreffende Stück Land wieder ergrünen kann.

So, vom Drumherum her bietet VIRUS also ein durchaus akzeptables Spielkonzept, das

Hinzu kamen die feinen, ebenfalls hervorragenden Grafiken und die erstklassige Animation, die realistischer kaum hätte sein können. Ihr werdet's nicht glauben, aber all diese Features sind hervorragend auf dem ST rübergekommen! Die Grafiken sind zwar um eine Idee (nicht zu verwechseln mit den Begriffen Geistesblitz, Einfall oder Erleuchtung) grober geworden, aber ansonsten identisch mit den ZARCH-Grafiken. Absolutes Erstaunen riefen aber die Animation sowie das Scrollen und Zoomen hervor,

(wobei selbstredend immer noch verdammt flüssig gezoomt wird) und endet bei hübschen, vollkommen realistisch berechneten Explosionswolken und Triebwerks-Gas aus einer Unzahl einzelner Pixels. Mann (Frau), ich sage Euch, da macht das Spielen und Figheten einen Heidenspaß!

Selbstverständlich darf der Sound auch nicht fehlen, und dieser besteht aus einem hübschen Sound-FX, der den

Wer sich als ST-User bis jetzt Gedanken über die Anschaffung eines Archimedes gemacht hatte, sollte diese jetzt begraben, denn VIRUS zeigt endlich, wie leistungsfähig der ST wirklich ist.

Ich bin zwar auch auf die angekündigte Amiga-Fassung gespannt wie ein Flitzebogen, aber weitere Verbesserungen erwarte ich lediglich in der Farbvielfalt und einer leichten Geschwindigkeitszunahme bei allen Animationsvorgängen.



viel Abwechslung verspricht und dem Spieler auch taktisches Geschick abverlangt. Damit aber auch Action und Spannung aufkommen, muß das Game natürlich auch rasant in Szene gesetzt sein, und dies ist geschehen!

Als wir damals ZARCH auf dem Archimedes erhielten, waren wir von den exzellenten Zoom- und Scrollfunktionen des Spiels fasziniert, die wir bis dato nur auf einem Großrechner vermutet hätten.

denn alle drei Punkte werden mit der annähernd gleichen Qualität erfüllt, wie sie auch der Archimedes bot. Klar, das Spiel ist ein wenig langsamer geworden, aber immer noch dermaßen schnell, daß man kaum noch glaubt, einen Atari ST vor sich zu haben. Eindrucksvoll, was man aus dieser Kiste alles herausholen kann, wenn sich ein Programmiergenie wie Braben an die Arbeit macht. Natürlich fehlen auch diverse Grafikspielereien nicht. Dies beginnt mit lichterloh brennenden Bäumen

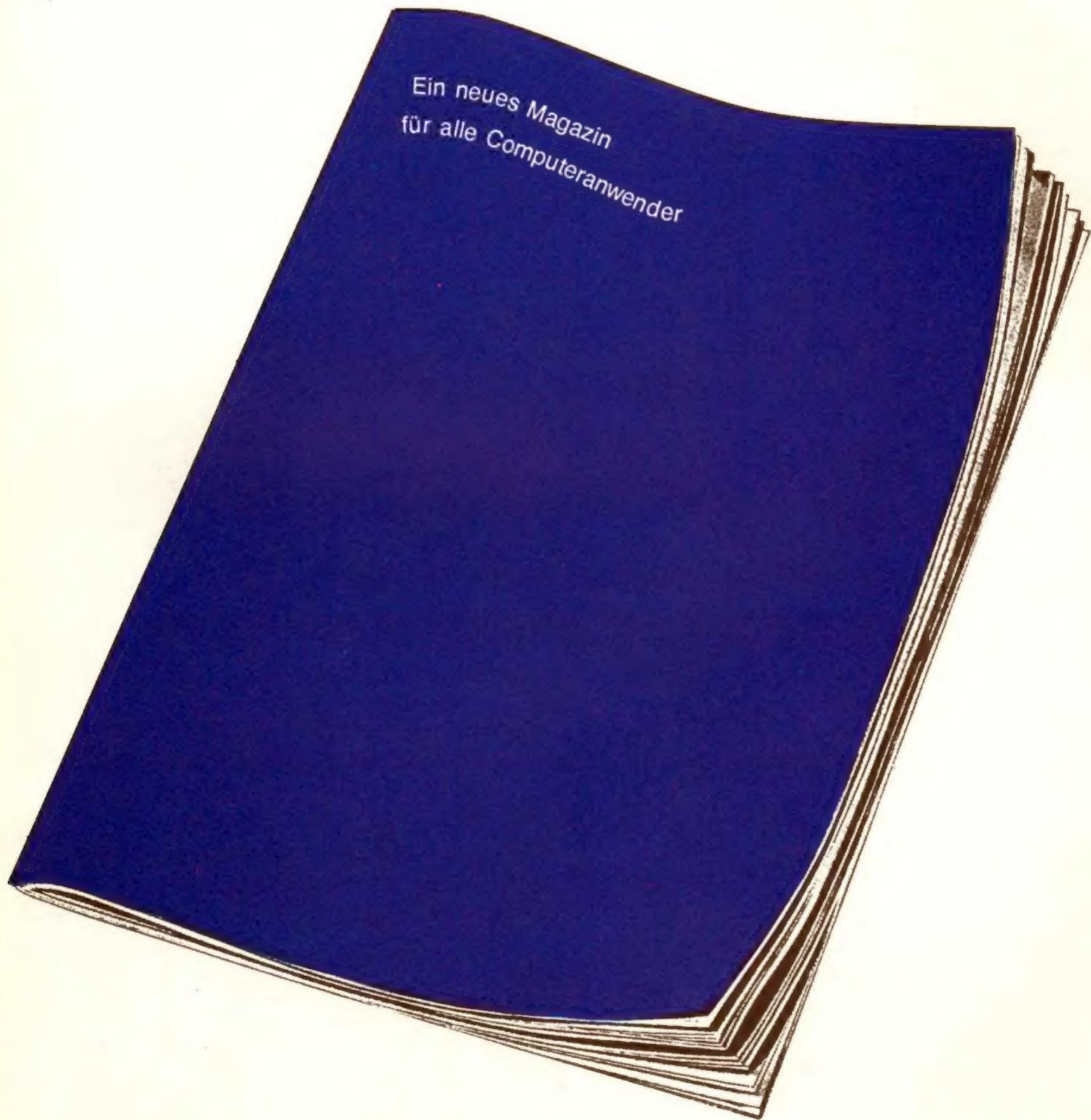
ZARCH-Sound klar schlägt, läßt aber eine gute Titelmelodie schmerzlich vermissen. Wer aber mal sehen möchte, wie schnell der ST ausgefüllte Vektorgrafiken wirklich bewegen kann, sofern es sich dabei nur um ein Objekt handelt und der Prozessor nicht weiter belastet wird, sollte sich das Demo gleich nach dem Einladen reinziehen, bei dem ein riesiger Skimmer mit vielfarbigem Flächen in einer wahnwitzigen Geschwindigkeit um die Achse in alle Richtungen gedreht wird. Echt toll!

Ansonsten ist VIRUS für den ST aber ein absoluter Top-Act, der sich wohl wie wild verbreiten wird. Dies ist natürlich nicht unbedingt wörtlich zu verstehen...

Michael Suck

Grafik	11
Sound	7
Spielablauf	12
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Premiere ist im September !



...wieder einzigartig auf
dem Zeitschriftenmarkt.
Laßt Euch überraschen.
Ab September jeden
Monat neu.



3. Special-Ausgabe

Impressum

Herausgeber

Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur

Manfred Kleimann (M.K.)

Special-Redaktion

Thomas Brandt (tb)

Michael Suck (msu)

Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob), Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Uwe Winkelkötter (uwe), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz), Philipp Kus (philipp)

Gestaltung

M.B.M. New Pardon, Eschwege

Titel

Mark Bromley

Fotos

Frank Brall

Büro London

Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung

Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH

Uwe Siebert (verantw.)

Fred G. Hußmann

3440 Eschwege

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon 0 56 51 / 3 00 11

Telefax 0 56 51 / 3 00 14

Mailbox 0 56 51 / 3 00 15

Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

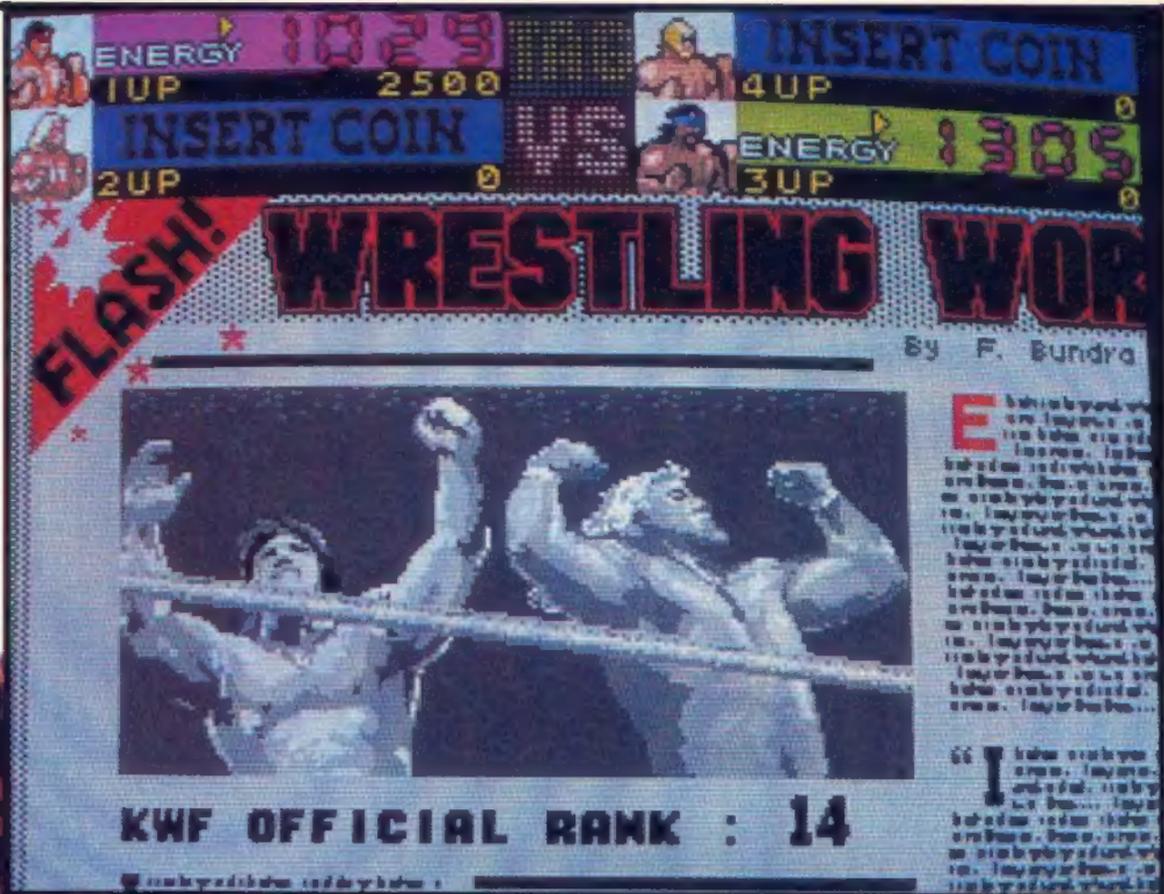
Manuskripte

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

S Das Beste
P vom Besten,
I u.a.
E The Main
L Event
H →
A **ASM**
L Altered
E Beast ↓



Wettbewerbe

Wir bieten Euch:
Flipper, original
Spielothek Spiegel,
Regenschirme,
Geldspielgeräte,
Watchman, Videos,
T-Shirts, Über-
raschungspakete,
Software, und, und
und...



Auch bei GOLD, SIL-
VER, BRONZE dreht
sich das Glücksrad!



Das fängt ja gut an! Endlich gibt es **BOMB JACK** für den Atari ST.



Kurz vor Toresschluß reingelutscht: **ARKANOID II** konnte wieder überzeugen!

In letzter Minute

Unser britischer ASM-Korrespondent Steve Cooke ist bei seinen Recherchen in Indien auf ein Netzwerk internationaler Hardware-Piraterie gestoßen. Entgegen der Behauptung der indischen Firma DECIBEL ELECTRONICS (siehe auch Indien-Bericht auf Seite 70 in dieser Ausgabe) hat Amstrad keine Lizenz zur Spectrum-Produktion an diese Firma vergeben. Da in Indien nur ca. 1800 Spectrums in diesem Jahr produziert werden dürften, ist der Verlust für Amstrad durch die illegale Produktion nicht allzu hoch. Trotzdem will man sich darum kümmern und bat den ASM-Korrespondenten zu einem Gespräch. Dann will Amstrad über das weitere Vorgehen entscheiden. Ungeklärt bleibt allerdings, wie die indische Firma an die IC Roms gelangt, denn diese sind nicht außerhalb des Amstrad-Netztes zu beziehen. Irgendwer muß Decibell also mit diesen Teilen versorgen, wobei es nur zwei Möglichkeiten gibt: Entweder stellt irgendwer ohne Erlaubnis Plagiate des IC Roms her, oder die Teile stammen aus der Amstrad-Produktion. Letzteres wäre für Amstrad sicher mehr als peinlich. Wir werden Sie über die weitere Entwicklung auf dem Laufenden halten. Kann sein, daß ASM mal Detektiv spielt und wieder zurück nach Indien geht...

Aus dem Inhalt:

Konvertierungs-Hits

Bomb Jack	3
Virus	4
Superstar Icehockey	44
Bard's Tale II	69
Space Harrier	73
Arkanoid II	96

Spielhallen-Renner

Gold Medalist	10
Konami'88	18

Super-Hotlines

Computer-Top-Ten (C-16, C-64, Amiga, ST, CPC, Spectrum)	22-27
Konsolen-Top-Ten	81/82

Software-News

Das Nachrichten- Telegramm	28
-------------------------------------	----

Konsolen-Spitzengames

Alesta	91
Wonderboy II	93
Super Mario Brothers	94

Im Rampenlicht

100 Jahre Münzautomaten	20
Software in Indien	70
Mission 3-D	76
The Empire Strikes Back	84
Nintendos Aufstieg	88



Gold Medalist - Seoul steht vor der Tür!

Wer erinnert sich nicht an den Spielhallenrenner *Hyper Olympics*, der vor Jahren ein wahres Spielfieber in den Spielhallen auslöste und der auch heute noch in den Spielstätten eine große Anziehungskraft ausübt. Aus gegebenem Anlaß, nämlich den Olympischen Spielen 1988 in Seoul, bringt die NOVA eine noch bessere, interessantere und schwierigere Version eines Sportspiels auf den Markt.

Hierbei handelt es sich um ein unheimlich gutes Game, das GOLD MEDALIST von SNK, ein grafisch wirklich kaum noch Wünsche offen läßt. Auch hier wurden wieder ver-



schiedene Disziplinen aus dem olympischen Programm aufgegriffen und auf die Platine umgesetzt. Insgesamt beläuft sich die Anzahl der verschiedenen spielbaren Sportarten auf neun, die aber aufgrund sehr hoher technischer Ansprüche sehr schwierig erfolgreich zu spielen sind, wie Tommy und ich bei einem Besuch bei der NOVA in Hamburg feststellen konnten. Dort hatten wir die einmalige Möglichkeit, GOLD MEDALIST in der Testphase schon auszuprobieren. Allerdings war aber das Programm noch nicht ganz ausgereift; so können wir natürlich nicht genau wissen, ob bis zum Aufstellen in den Spielhallen nicht noch die ein oder andere Verfeinerung vorgenommen wird. Immerhin: In der von uns getesteten Fassung konnte man die Laufbewegungen mit Joystick ausführen und hatte zusätzlich noch Funktionstasten, mit denen die jeweilige Technik umgesetzt werden konnte.

Gut! Nach kurzer Erklärung seitens der NOVA-Offiziellen, die uns einige aufschlußreiche Informationen nicht nur über dieses Spiel zukommen ließen,

stürzten sich Tommy und ich ins olympische Spielgeschehen. Wie die Sportler im richtigen Leben kamen auch wir ganz schön ins Schwitzen. Die 100 m waren auf jeden Fall schon eine ganz schön anstrengende Rudelei mit dem Stick. Hat man diese Disziplin mindestens als Dritter abgeschlossen, kommt man zur nächsten Disziplin.

An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß man im Vorfeld der Entscheidungen auch noch die Nation auswählen kann, für die man gern starten würde. Hat man das erledigt und vielleicht einen Sieg errungen, so hat man die Ehre, auf einem Siegerpodest stehend, die Nationalhymne des betreffenden Landes hören zu dürfen. Außerdem ist es auch möglich mit zwei, drei oder vier Leuten gegeneinander zu spielen, was besonders beim Boxen viel Spaß macht, aber den Nachteil hat, daß der Verlierer ausscheidet.

Zweite Disziplin: 110 m Hürden. Nun muß man den wirklich exzellent dargestellten Sportler nicht nur auf Ge-

schwindigkeit bringen, sondern auch noch darauf achten, daß er nicht gegen eine Hürde läuft und sich auf die Nase legt. Dies ist leichter gesagt als getan. Hat man erst einmal den richtigen Rhythmus gefunden, ist eine Medaille in greifbarer Nähe. Doch kommt man einmal aus dem Takt, ist Hopfen und Malz verloren. Nur schwerlich kann man das Rennen wieder erfolgsversprechend aufnehmen. Die Aussichten sinken nach einem Stolperschritt förmlich auf Null.

Nachdem auch diese recht schweißtreibende Sportart vorbei ist, kommen wir nun zum Boxen. Also schön aufpassen, daß man keinen in die Rippen bekommt. Das Boxen zählt wohl zu den Aufgaben, die den Spieler vor die größten technischen Probleme stellt, denn hier gibt es eine Vielzahl verschiedener Variationen in Dekkung und Angriff, die schon Übung erfordern, um sie größtenteils beherrschen zu können. Die Gegner, die der Computer stellt, sind schon ganz schöne Brocken, so daß man manchmal das Gefühl hat, mit Tyson im Ring zu stehen; man muß also ganz schön aufpassen und sehr geschickt spielen, um nicht sofort ausgeknockt zu werden. Na ja, und wenn's halt nicht klappt - was soll's, es ist ja noch kein Muhammed Ali von Himmel gefallen. OK. Let's do the Time Warp again!

Schwimmen, auch eine Disziplin, in der man sowohl technischen Ansprüchen genügen muß -Startsprung (nach der richtigen Seite, gell?.

Wende - und wo natürlich auch die Geschwindigkeit nicht vergessen werden darf. Also läßt man sich, wie Mark Spitz (falsche Generation?), na gut wie Michael Groß, elegant ins Wasser gleiten und schwimmt, was das Zeug hält. Noch Wasser in den Ohren, kann man dann wieder den Klängen der betreffenden Hymne lauschen. Schließlich muß man sich körperlich und geistig schon auf die nächste Station seines Neunkämpferlebens vorbereiten.

Turnen ist angesagt! Ein Glück, daß nur das Reck gefragt ist, sonst gäbe ich den Stift schon nach diesem Wettbewerb ab. Schweißgebadet kleben wir am Gerät und das Hemd am Kör-

mit dem Teufel zugehen, wenn die Meister nicht auch eine Goldmedaille erringen sollten. Der Gienger-Salto ist eine unserer einfachsten Übungen -oder auch nicht! Spekulationen hin, Spekulationen her, die Goldplakette ging an Jörg, so daß wir erstmals eine unserer Nationalhymnen zu lauschen bekamen. War ja auch anstrengend genug!

Einen Moment relaxen, und weiter geht's! Wenn ich sage "weiter", dann meine ich auch weiter: der Weitsprung folgt. Hier ist man so ziemlich bei der Steuerung geblieben, die beim oben schon erwähnten *Hyper Olympics* üblich war. Anlaufen (rudel, rudel), abspringen (Winkel einstellen), und die

der Höhe von Mexico 1968 aufgestellt hat, recht schwer zu erreichen; doch solche gigantischen Weiten braucht man nicht, um weiterzukommen, so um die acht Meter reicht ansich, um sich für die folgende Disziplin zu qualifizieren, die bei uns das Diskuswerfen war. Diskuswerfen, das könnte ich eigentlich als meine Disziplin bezeichnen (nein, nicht der Figur wegen!), weil ich aufgrund recht vieler Termine oft ins Rotieren komme, mir also bestimmt nicht schwindelig wird. Den Diskus fest gepackt, steht unser Spitzenathlet im Ring. Ich habe nun die ehrenvolle Aufgabe, ihn ganz schön ins besagte Rotieren zu bringen, damit der Diskus auch weit genug fliegt und damit ich in die nächste Runde vorstoßen kann. Während die Geschwindigkeit beim *Hyper* seinerzeit noch vom Computer automatisch erhöht wurde und man sich nur darauf konzentrieren mußte, im richtigen Moment abzuwerfen, obliegt die Aufgabe der Geschwindigkeitsbeschaffung (ganz schön geschwollen, was?) nun auch noch dem Spieler. Um nochmal zusammenzufassen: Man hat also nichts weiter zu tun, als auf die Geschwindigkeit zu achten (hechel, hechel), im richtigen Moment abzuwerfen (uuaaa), um dann noch den richtigen Winkel einzustellen -machen wir doch mit links, oder? OK, jetzt trennen uns

nur noch zwei Sportarten vom Ende dieses absolut starken, aber auch verdammt anstrengenden Sportspiels, das (ich wage mal eine Prognose) mit Sicherheit in den Spielhallen super ankommen wird.

GOLD MEDALIST

per. Aber was Gienger in seinen besten Tagen geschafft hat, wird doch für echte Profis kein Problem sein. Immerhin hat er allerhand von uns gelernt. Da müßte es doch schon

Landung erfolgt aufgrund der auch an der Konsole nicht abgeschalteten Gravitation von selbst. Doch auch im Spiel ist der Weltrekord von 8,91m, den der legendäre Bob Beamon in

S
P
I
T
Z
E



S
U
P
E
R

G
O
L
D

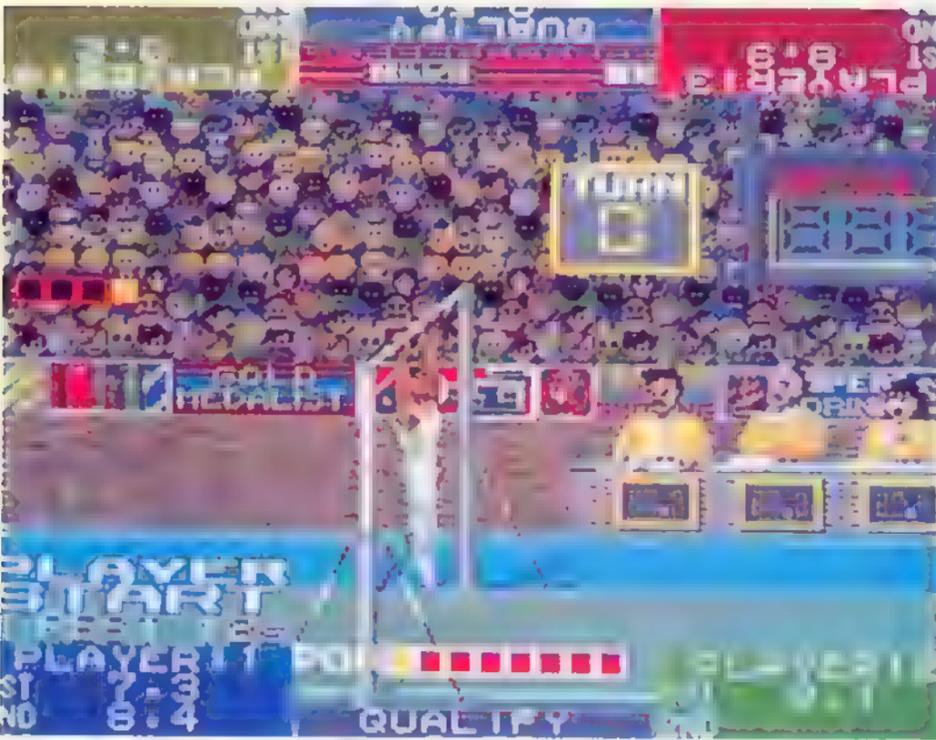


K
L
A
S
S
E



S
I
E
G





Beim Hochsprung, um im Lande zu bleiben, fallen mir Dietmar Mögenburg, Carlo Tränhardt und Gerd Nagel ein, die über die letzten Jahre hinweg immer bei den Besten der Welt zu finden waren. In dieser Disziplin sind wieder eine Menge technischer Fähigkeiten gefragt. Also wieder mal der Anlauf (rudel, rudel), der Absprung, die Winkereinstellung und die Technik über der Latte. Macht man alles richtig, wovon man zunächst lieber nicht ausgehen sollte, so schraubt sich der Springer herrlich in den wolkenlosen Himmel und landet hoffentlich weich auf der dicken Matte, die sich hinter der Latte befindet. Hat man sich wieder unter den ersten drei Sportlern platziert, kann man sich mit ruhigem Gewissen und zitternden Armen auf die letzte Disziplin, die abschließende 4x-100-m-

Staffel vorbereiten. Nochmal die geplagten Arme ausschüteln, und los geht's. Ready, steady, go!, und schon wetzen die Jungs los, als wäre ihnen der leibhaftige Heino auf den Fersen. Doch aufpassen, der Wechsel des Staffelholzes muß absolut präzise und sehr schnell vor sich gehen, damit man sich nicht noch im letzten Spiel den (hoffentlich bis dahin guten) Score versaut. Dann kann man sich wie immer der Siegerehrung erfreuen, und man hat dieses Spiel durchgepowert. Dazu ist allerdings noch zu sagen, daß es wohl einige Markstückchen (am besten gleich einen Heiermann einwerfen) kosten wird, bis man dieses Spielchen überhaupt durchspielen kann. Tommy und ich hatten es da natürlich wesentlich einfacher, als wir bei der NOVA auf die Tasten hauen konnten. Tja, Vi-



tamin B, Jungs! Aber das kann ja nicht jeder haben.

Zum guten Schluß sollte noch gesagt werden, daß die Jungs von der NOVA sich auch schon ihre Gedanken über die Schwierigkeit dieses Games gemacht haben und es nicht als münzenschluckenden und nicht zu schaffenden Automaten in die Spielhallen stellen. Sie haben sich vielmehr Gedanken darüber gemacht, wie man diese wirklich sehr gute Sportspielplatte so umsetzen kann, daß eine gelungene Mischung aus Spielbarkeit und hohem Anspruch dabei herauskommt. Denn eine jede neue Platine, die in die engere Wahl kommt, auf dem Markt eingeführt zu werden, wird zunächst auf Testmärkten überwacht und im Sinne der Spieler so zugeschnitten, daß man nicht mit leerem Geldbeutel und total frustriert vor dem Gerät sitzt und sich fragt, ob man diese Aktion nochmal wiederholen sollte. Es wird vorrangig, so NOVA, ein Konzept erarbeitet, das beiden Seiten gerecht wird: Dem Spieler, der sich an diesem Gerät erfreuen kann und auch die Motivation zum Weiterspielen vermittelt bekommen soll. Andererseits hat natürlich auch die NOVA selbst ein gerüttelt Maß an Interesse, das Niveau der Platinen auf ein spielbares Level zu bringen, denn nur so kann man darauf hoffen, daß die ein oder andere Mark ihren Weg in den Einwurfschlitz des Automaten findet. Also Leute, haltet Euch ran, und spielt GOLD MEDALIST! Es macht 'ne Menge Spaß, und auch die Grafik und der Sound sind, wie gesagt, wirklich Spitzenklasse. Außerdem ist im Herbst dieses Jahres von NOVA noch eine Competition geplant, bei der es einiges zu gewinnen gibt. Daraus folgt: Üben, üben und nochmals üben, denn nur mit einer Menge Können hat man eine Chance, einen der Preise abzuschleppen. Noch, zumindest geistig, außer Atem, verabschiedet sich Jörg und hofft, daß Ihr mit GOLD MEDALIST in der Spielhalle viel Spaß haben werdet. Jörg Heckmann

Der

Bei FREEDOM FIGHTER P47 von JALECO scheint irgendetwas im Busch zu sein. Es fällt nicht schwer, darauf zu kommen, wenn man sich den Titel der Spielplatte noch einmal etwas genauer anschaut. Da wird doch tatsächlich versucht, einem zu verkaufen, daß der Spieler einen geradezu christlichen Auftrag erfüllt, indem er als "Friedenskämpfer" eingesetzt wird. Er startet mit seiner Kampfmaschine als Retter der Nation. Da tut sich mir doch ein sehr merkwürdiges Gefühl auf, wenn ich unter solch einem Gesichtspunkt dieses Spiel betrachten soll. Weiß Gott, nichts gegen diese Games, doch sollte man bei der Namensgebung in Zukunft etwas taktvoller sein. Sonst bekommt am Ende noch der Spieler, der alle Level geschafft hat, den Friedensnobelpreis überreicht, was dem Faß den Boden ausschlagen würde. Der richtige Zusammenhang sollte doch gewahrt bleiben. Soviel sei vorab gesagt, daß die Qualität des Spiels recht wenig mit dem Titel zu tun hat. Doch wäre es paradox, so zu tun, als wenn das Spiel keinen Namen hätte.

Kommen wir nun zu dem eigentlichen Spielgeschehen, was sich dem augenblicklichen Standard durchaus anpaßt. Womit gesagt sei, daß dieses Spiel über gewisse Qualitäten verfügt, aber nicht herausragend wie zum Beispiel ein *Ninja Warriors* ist, welches natürlich mit wesentlich mehr Aufwand bestückt ist. Trotzdem, ein Versuch rentiert sich allemal. Was lohnt sich denn mehr als ein Flugangriff, wenn man die Diskussionen um das Flugbenzin mitbekommt? Mit dem Kampfflugzeug P47 heißt es nun die große Mission zu bestehen. Gar nicht so einfach, wenn man bedenkt, daß sich die Gegner von allen Richtungen

Friedenskämpfer

auf einen stürzen. Zu Luft, Erde und Wasser hageln Geschosse von Gegnern auf einen ein. Ein Zustand, dem man nur ein Ende bereiten kann, indem man schneller ist als seine Gegner. Ausweichen allein bringt nicht das erforderliche Durchsetzungsvermögen, da die Kontrahenten immer stärker werden. Schießt man jedoch feindliche Hubschrauber ab, verwandeln diese sich in unterschiedliche Symbole. Nimmt man diese Symbole auf, erhält man wie so oft eine größere Kampfkraft. Die ist von größter Wichtigkeit, wenn man

am Ende jeder Stufe die Basis erfolgreich bekämpfen möchte. Die muß nämlich erst einmal aus dem Weg geräumt sein, da man sonst die nächste Stufe erst gar nicht zu Gesicht bekommt.

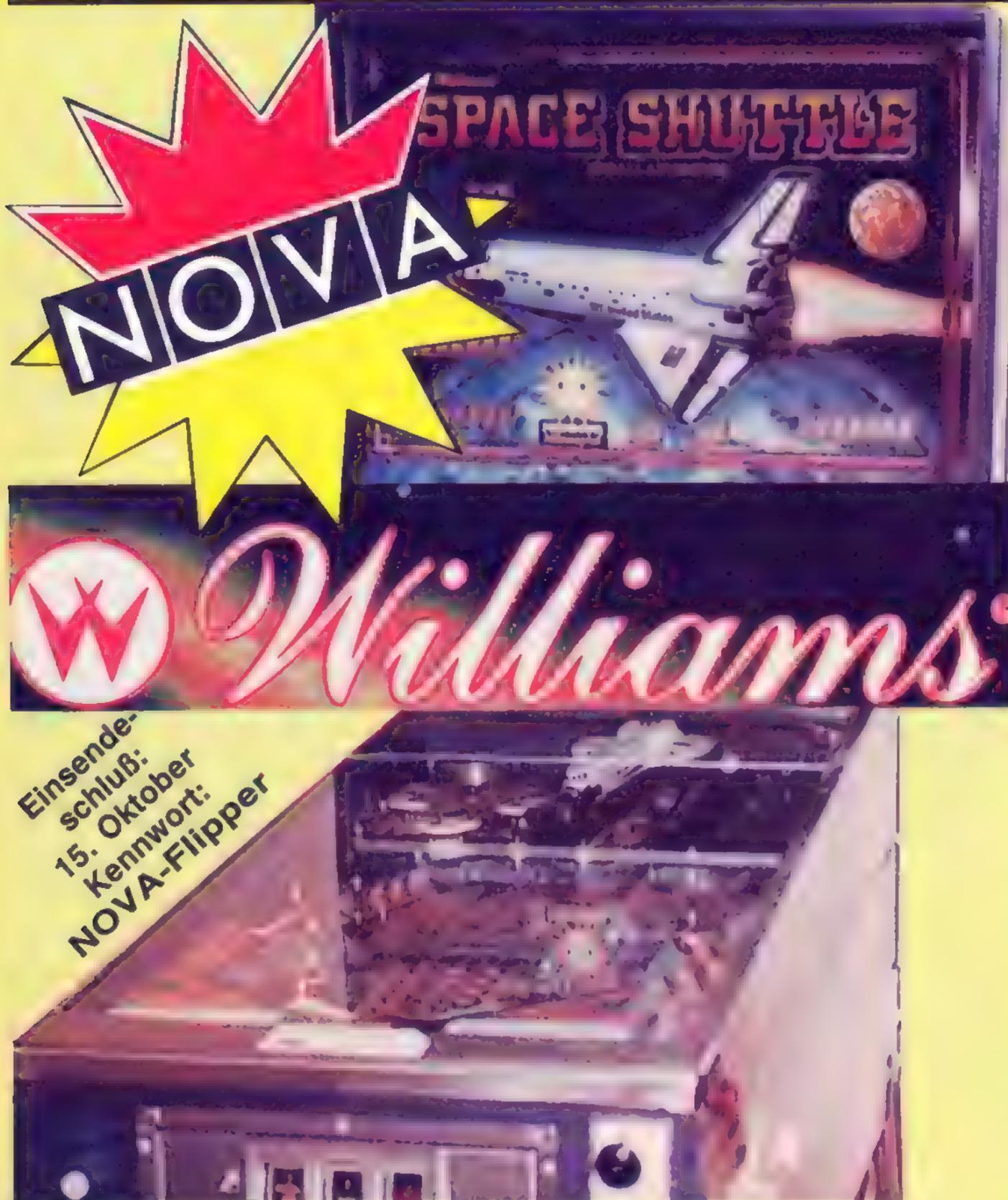
Damit die glorreiche Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann, steht einem ein Acht-Wege-Hebel zur Verfügung. Den braucht man auch, da die Schlupfwinkel nicht gerade reich gesät sind. Als Schußwaffen dienen eine linke Taste, mit der man normal schießt, und eine rechte Taste, mit der die Bonuswaffen zum



Einsatz kommen. Ob dies reichen wird, das Finale zu sehen, liegt jetzt beim Aktiven. Unterm Strich bleibt ein inter-

essantes Ballergame, bei dem nur der Titel zu bemängeln ist. Viel Glück!

Thomas Brandt



Einsende-
schluß:
15. Oktober
Kennwort:
NOVA-Flipper

Ich flipp' ja aus!

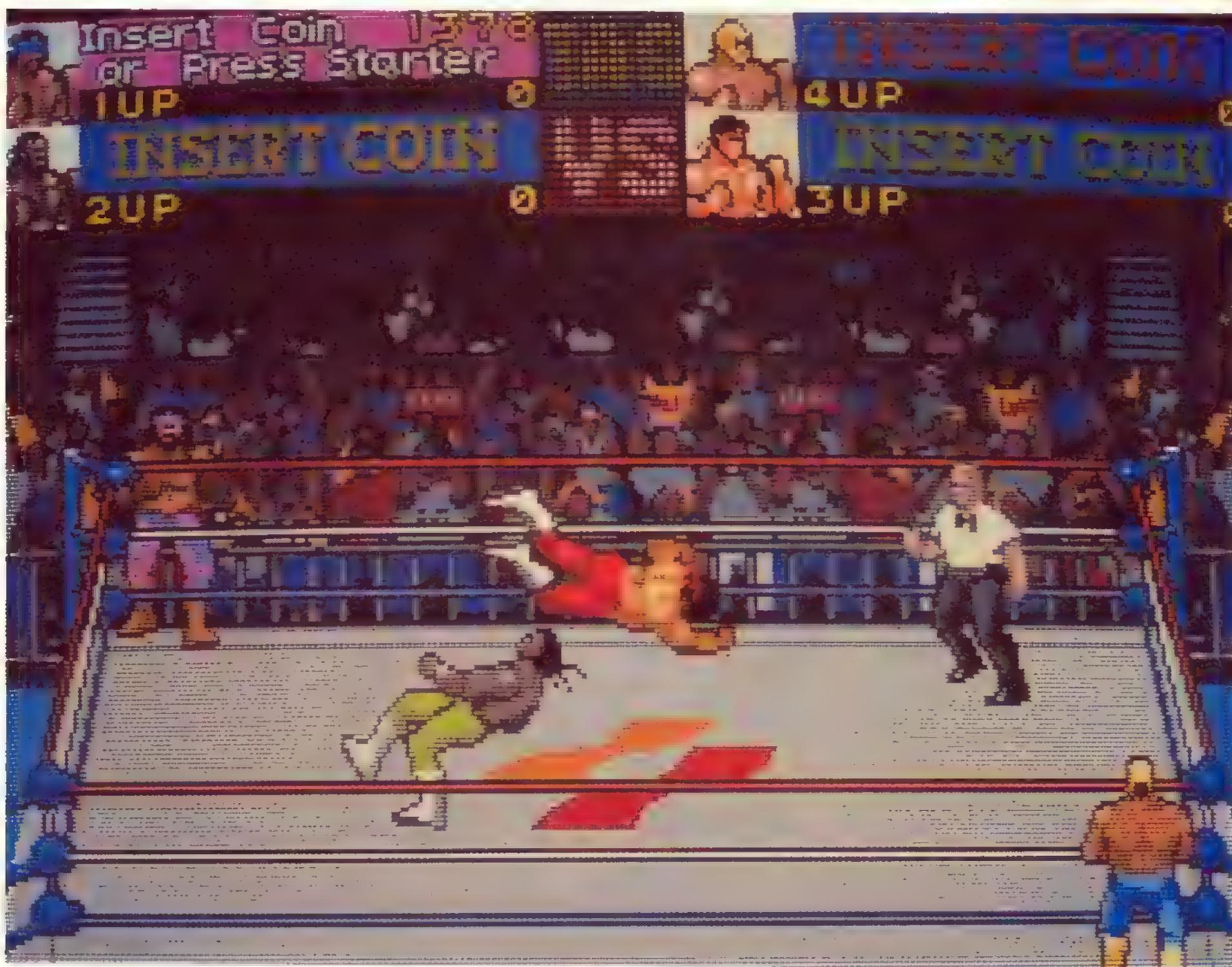
Die Nova läßt einen Flipper Marke Williams springen.

Da geht die Post ab, da rappelst im Karton! Wer die Space-Shuttle-Kiste gerne im Wohnzimmer stehen hätte, der sollte folgende Frage richtig beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen.

Wo befindet sich der Hauptsitz der Firma Williams?

- a) Chicago
- b) Hamburg
- c) Tokio

Würg' ihn Ede, würg' ihn!

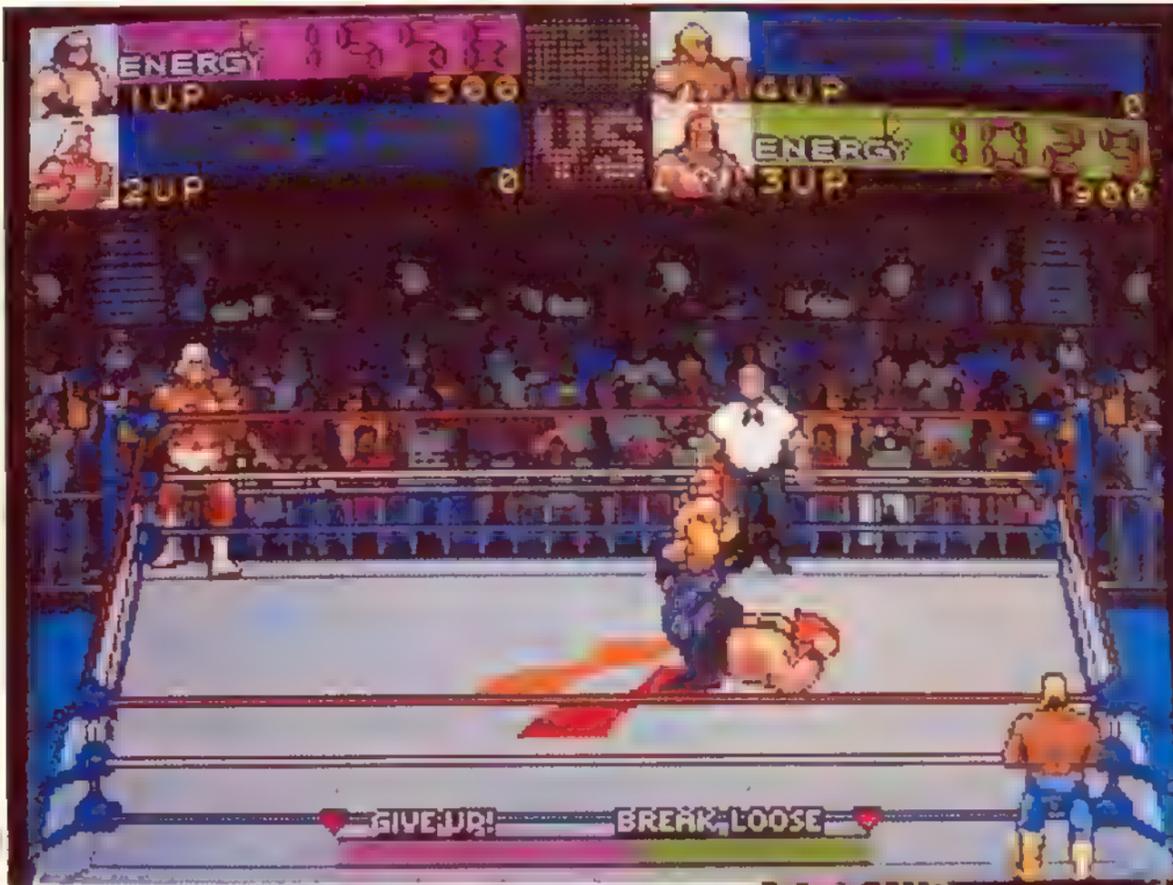


Der Sommer '88 steht diesmal ganz im Zeichen des Sports. Weder im Homecomputerbereich noch in den Spielhallen ist etwas vom Sommerloch zu merken. Die Produktionen laufen fleißig weiter, obwohl sich dieser Sommer meist von seiner schönen Seite zeigt. Wen wundert es, wenn man sieht, welche Produkte verstärkt auf den Markt kommen? Neben den großen Sportveranstaltungen in diesem Jahr, die man als Zuschauer genießen kann, gibt es ein reichhaltiges Angebot, selbst in die Rolle des Champions zu schlüpfen. Dies

kann zur Zeit verstärkt in den Spielhallen geschehen. Dort findet man allerhand Neuerscheinungen in Sachen Sportspiele. Darunter findet man auch eine Sportart, die in unseren Breitengraden noch nicht den Anklang findet wie zum Beispiel in England - Catchen! Was an dem neuen Spiel von *Konami* dran ist, interessierte auch uns.

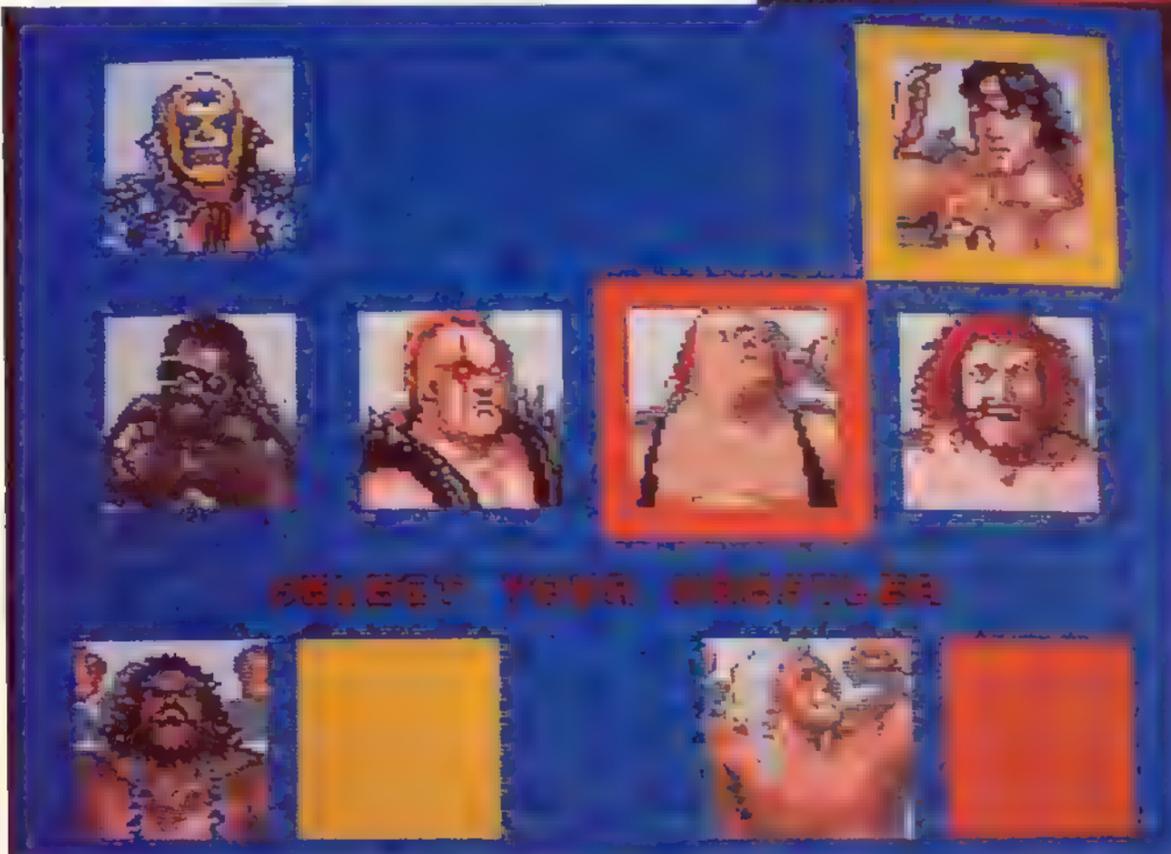
In deutschen Landen noch ein ungeliebtes Kind, aber stets recht gut besucht, hält Catchen

jetzt auch Einzug in die Spielhallen. Dank **Konami** ist mit **The Main Event** ein wirklich



gutes Catch-Spiel in unseren Hallen gelandet. Wenngleich der Stellenwert dieser Sportart in England wesentlich höher ist (schon verkabelte Leute können das sicherlich bestätigen), mag es auch in unseren Hallen ein absoluter Knüller sein. Vielleicht hat sich der eine oder andere schon einige Anregungen auf den englischen Kanälen geholt und kennt schon die Regeln, nach denen der Wettstreit vonstatten geht. Insider wissen demnach, daß nicht die sportliche Leistung im Vordergrund steht, sondern die Showeffekte im und außerhalb des Rings. Oftmals steht der Sieger schon vor dem Wett-

kampf fest, ohne daß das Publikum etwas davon merkt. Der ganzen Show wurde dann noch der letzte Pfiff verpaßt, als aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten die Variante des Tag Wrestling hinzu kam. Dabei stehen sich nicht nur zwei Leute gegenüber, sondern



zwei Teams, bestehend aus jeweils zwei Catchern.

Während die beiden ersten Gegner in den Ring steigen, warten die beiden anderen in ihrer Ecke, um im Notfall eingreifen zu können. Mit einem normalen Aneinanderklatschen der Hände der Teamgefährte jederzeit sei-

gen den Computer spielen. Zunächst wird das eigene Team zusammengestellt, wobei man sich die Akteure aus einer ganzen Reihe von hochkarätigen Teilnehmern aussuchen kann. Wie bei livehaftigen Kämpfen entlocken einem auch hier die Namen ein erstes Schmunzeln. Die verrücktesten Namen wie Alan the Empire, San Antonio Smasher, El Condor oder Saturn Six lernt man an dieser Stelle kennen. Hinzu kommt die absolut scharfe Aufmachung: Irokesen-Schnitt, Rocker-Hosen, Bat-Man-Verkleidung - je ausgefallener, desto besser. Hat man sich für seinen Kämpfer entschieden,

nen erschöpften Partner ablösen. All diese Regeln enthält auch das Videospiel **The Main Event**.

Gespielt wird mit Joystick und drei Buttons. Zwei Spieler können dabei entweder als Team gegen den Computer oder allein gegeneinander antreten. Natürlich kann man auch allein ge-

kann es richtig zur Sache gehen. Fast alles ist erlaubt, um den Gegner auf die Matte zu zwingen. Kenner wissen selbstverständlich, daß alles nur gefährlich aussieht, die Gegner sich aber tatsächlich nicht richtig verletzen wollen. Besondere Einlagen machen deshalb den Kampf erst richtig interessant: Sprung vom Ring auf den Gegner, Verfolgung des Kontrahenten außerhalb des Rings, Eingreifen des Tag Team Partners oder sogar der Einsatz von Klappstühlen als Schlaginstrument. Ein Action-Sport-Spiel bei dem der Punk abgeht! Da soll noch einer über Langeweile klagen!

Thomas Brandt

The Beastie

Boys



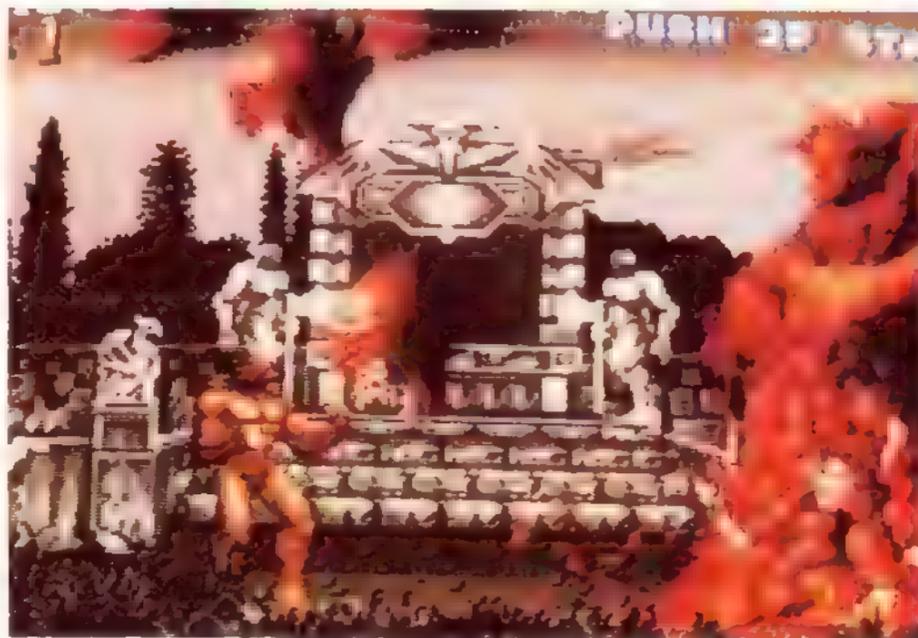
ALTERED BEAST



Mit ALTERED BEAST hat SEGA ein Actiongame par excellence inszeniert, daß sich, wie wir von NOVA erfahren, weltweit größter Beliebtheit erfreut und in einer entschärften Fassung nun auch für den deutschen Markt publik wird.

Bei diesem, zumindest für den deutschen Markt, neuen Game hat sich SEGA echt was einfallen lassen. Die Spieler können, ähnlich wie bei *Double Dragon*, auch zusammen ins Spielgeschehen eingreifen, in dem insgesamt 200 verschiedene Bilder in sechs unterschiedlichen Levels untergebracht sind. Ob man nun zusammen oder allein ins Spiel geht, ist an sich vollkommen Wurscht, denn das Game ist schon saumäßig schwierig zu beherrschen. Die Steuerung der Spielfigur läuft wie gewohnt über einen Joystick, und die unterschiedlichen Kampfbewegungen kann man mit drei verschiedenen Funktionstasten ausführen. Es ist egal, was auf einen zukommt, es muß umgehauen werden, bevor es einen selbst erwischt. Wenn es einen dann dreimal umgehauen hat, ist wieder eine Mark zum Teufel, und der Spieler steht nun vor der Entscheidung, ob er a) nochmal von vorn anfangen will, b) an der Stelle weitermachen will, wo es ihn zerrissen hat oder c) überhaupt nochmal spielen möchte. Die unter c) genannte Möglichkeit halte ich persönlich für die unwahrscheinlichste, weil dieses Spiel durch Grafik, Animation und Action so attraktiv gestylt ist, daß man es nicht so bald verläßt.

Ach so, die Aufgabe des Spielers ist es, wie bei Klassikern wie *Donkey Kong* oder auch *Double Dragon*, ein bildhübsches Mädels zu retten, das in die Hände der Unholde geraten ist, die es nun zu schlagen gilt. Ok., es ist nicht die neueste Spielidee, ein gutaussehendes Girl zu retten, aber in der Form, wie diese Platine gemacht ist, hat man in den Spielhallen noch nichts Vergleichbares gesehen. Gut, und am Ende eines jeden Levels kommt der Hyper-Super-Über-Boss, dem man es ebenfalls noch besorgen muß, bevor man ins nächste Level vorstößt.



Die Hintergrundgrafiken sind durchgängig durchs ganze Spiel absolut erstklassig (wie auf den Screenshots zu erkennen ist), und man kann sich daran kaum sattsehen. Leider

muß man sich mehr aufs Spiel konzentrieren, als auf die schönen Grafiken achten zu können. Aber eigentlich wäre es umgekehrt schlimmer und viel langweiliger, wenn das Spiel schlechter wäre als die Grafiken. Man kann wirklich jede einzelne Bewegung der Spielsprites erkennen, und es ist eine wahre Freude, ALTERED BEAST auszuprobieren. ALTERED BEAST heißt, wörtlich übersetzt, "verwandelt Tier". Warum nun das, wird sich der geneigte Leser fragen. Ganz einfach, auf dem Weg unseres Helden befinden sich sogenannte „Spirit Balls“, die

schnitt noch eine solche Pille (Anabolika?) schlucken, verwandelt er wiederum sein Äußeres. Jetzt bekommt er die Figur eines Wolfsmenschen, die bei ihm noch mehr Kräfte freisetzt als in der Schwarzenegger-Version. In höheren Levels verwandeln sich die die Spielfiguren nach Aufnahme solcher Pillen sogar in prähistorisch aussehende, dinosaurierähnliche Geschöpfe. In dieser Erscheinungsform kann (muß) man sich seinen Weg sogar mit Strahlengeschossen freischießen, um ans Ziel seiner Wünsche (sprich: zu dem gutaussehenden Girl) zu kommen. Und die Dinosaurier werden immer trauriger (na, wem kommt dieser Titel denn noch bekannt vor?), wenn sie es nicht schaffen, bis zum Ende vorzustößen, was aber wirklich keine Schande ist. Tommi und ich brauchten wirklich einiges an Credits, um dieses Level überhaupt erreichen zu können, und dann ging's erst richtig ab. Schnelle Reaktionen, ach, was schreib ich, ultraschnelle Reflexe sind gefragt, damit man sich überhaupt nur die Hoffnung machen darf, ins letzte Level zu kommen. Dieses letzte Level muß die absolute Härte sein. Diese Ebene konnten Tommi und ich aber, aufgrund akuten Zeitmangels, leider nicht mehr durchspielen.

den Kämpfer, der zunächst eine ganz normale Tarzanfigur a lá Lex Barker aufweist, in eine Art Schwarzenegger-Verschnitt verwandelt. Sollte der Schwarzenegger-Ver-

Ich kann also nur Vermutungen über die geforderte Spielstärke der Spieler äußern, die sich Hoffnungen machen können, dieses Level zu schaffen. Wenn es also noch eine Steigerung im Vergleich zum vorletzten Bild geben sollte, ist schon viel Übung und Können erforderlich, um dieses wirklich brillante Game lösen zu können.

Soviel zum Spiel selbst, jetzt nochmal kurz zu NOVA und deren Selbstverständnis. Ähnlich wie bei den Kinos haben auch die Aufsteller und Vertrieber von Spielautomaten jeder Art, speziell aber von Videogames, Überlegungen angestellt, was man den Spielern zumuten kann und was nicht.



Deswegen wurden bei ALTERED BEAST auch einige Actionsequenzen herausgenommen. Die angesprochenen Sequenzen müssen wohl im Stil von xxxxxxxx gewesen sein, weswegen sich die NOVA-Offiziellen wohl dachten, daß man solche Bilder besser rauslassen sollte. Zumal die grafischen Möglichkeiten einer Platine die herausgenommenen Grausamkeiten erschreckend

realistisch auf den Bildschirm der Konsole gebracht haben. Also Leute, nicht denken, daß man Euch irgendwas Sehenswertes vorenthält. Die Sachen, die bei ALTERED BEAST nicht für den deutschen Markt zu sehen sein werden, sind wirklich völlig zurecht herausgenommen worden. Tommi und ich konnten direkt bei NOVA einige solcher Bilder bewundern (würg!!) und unter-

stützen das Handeln der NOVA in diesem Sinne voll und ganz. So, jetzt komme ich zum Ende und versichere Euch nochmals, daß das Spiel ohne die angesprochenen Sequenzen erheblich an Klasse gewonnen hat und daß es Euch in der Spielhalle mit Sicherheit extrem fesseln wird, dieses Game zu spielen. Noch ein Wort zum Sound: Auch dieser ist als außergewöhnlich gut zu bezeichnen, wird aber aufgrund der über alle Maßen beanspruchten optischen Sinnesorgane nicht so richtig ins Bewußtsein des Spielers vordringen können. Alles in allem also ein Super-Game, das demnächst auf den Markt kommt. *Jörg Heckmann*

Sunny days - funny plays!

**Kennwort:
DISK**

Die FIRMENGRUPPE GAUSELMANN hat etwas absolut Starkes für Euch auf Lager. Wer von Euch scharf auf die „etwas andere Spardose“ ist, der sollte jetzt mal gründlich die Ohren spitzen. Zu gewinnen gibt es:

- 2** Original Geldspielgeräte
- 20** SPIELOTHEK-Spiegel
- 10** SPIELOTHEK-Schirme
- 10** Mini-Jackpot-Automaten

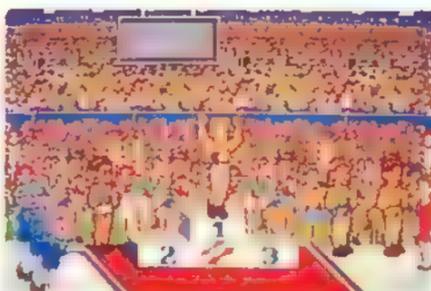
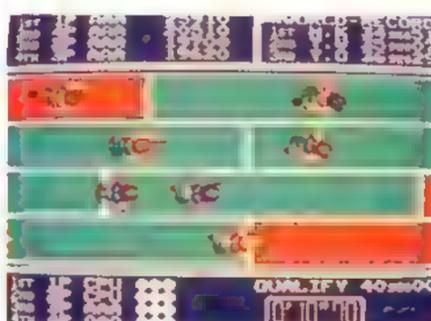
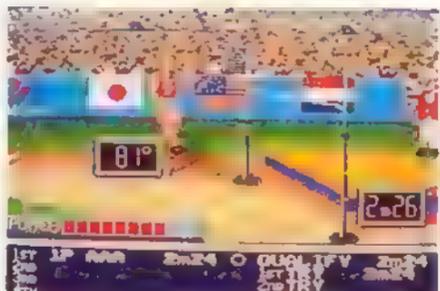
Also dann: Postkarte (bis 15. 10.) an:
Tronic-Verlag, ASM-Redaktion,
Postfach 870, 3440 Eschwege. Viel Glück



Konami '88 - Im Laufe der Zeit gewachsen!

Aus Erfahrung gut! Dies trifft den Nagel auf den Kopf, wenn man sich das neue Olympia-Spiel von Konami anschaut. Mit KONAMI'88 ist jetzt der Nachfolger der "Hyper"-Games in unseren Spielhallen gelandet. Gerade rechtzeitig zu den Olympischen Spielen von Seoul hat man den Vorgänger nochmals überarbeitet, wengleich der Dauerrenner immer noch ein Zugpferd in den Spielstätten ist. Was hat also der Neuling zu bieten?

Gleich vorab sei gesagt, daß sich im Bereich der Disziplinen kaum etwas geändert hat. Die altbewährten sind nach wie vor im Rennen. Lediglich die 4x100-m-Staffel ist als Bonusrunde hinzugekommen. Diese muß allerdings zweimal innerhalb eines Durchlaufs aller Sportarten bewältigt werden. Nach dem vierten Wettkampf und als Schlußdisziplin muß man bei den 4x100m an den Start. Bonusrunde sollte dabei nicht falsch verstanden werden. Selbstverständlich läuft man auch hier unter Wettkampf-Bedingungen und nicht nur für Extra-Punkte. Locker vom Hocker geht das also auch nicht über die Bühne. Immerhin muß man nicht nur wie ein Teufel am Joystick rudeln, sondern auch noch im richtigen Moment das Staffelholz weiterreichen. Ein Fehler beim Wechsel ist schon eine halbe Katastrophe, wenn es um die Fehldisziplinen geht. Da kann man sich nämlich nicht gerade viel Ausrutscher leisten. Dies gilt auch für alle weiteren Sportarten, die mit einer Qualifikationsnorm bestückt sind. Diese ist für jeden Teilnehmer bindend, also absolutes Minimum, das erreicht werden muß. Schafft man die Qualifikationshürde nicht, droht einem schon fast das Ende. Doch zu Beginn sind die Höhen, Weiten und Zeiten so ausgelegt, daß sie durchaus jeder packen kann. Mit den 100 m kann man da schon einen gelungenen Ein-



stand feiern. Schweiß ist zwar schon nach der ersten Disziplin angesagt, aber mit der entsprechend schnellen Taktfrequenz dürfte die Qualifikation kein Problem sein. Ben Johnson ist ein Dreck gegen unsere Laufleistungen. Wir konzentrieren uns auf den Start, der Schuß geht los, und alle stürzen aus ihren Startblöcken. Kopf an Kopf rennen die Figuren auf die Ziellinie zu. Bei diesem Sprinterfeld scheint die Qualifikation keine Frage zu sein. Doch wer gewinnt? Klarer Fall, meine Wenigkeit! Für die hervorragende Leistung gibt es jetzt erst einmal gut Punkte. Leider konnte ich meinen Weltrekord noch nicht verbessern, was aber verzeihbar ist. Jetzt gilt es sich erst einmal auf den nächsten Wettbewerb zu konzentrieren.

Die Spikes über der Schulter begeben mich in Richtung Weitsprunganlage. Den richtigen Anlauf abmessen, und dann kann es losgehen. Das Startzeichen ertönt! Mit großen Schritten laufe ich an, werde immer schneller und mache einen riesigen Satz. Wer denkt nach diesem Sprung noch an Mexiko und Bob Beamon? Lockere 9,15 m stehen mir jetzt zu Buche, womit ich die beiden weiteren Sprünge etwas lockerer angehen lassen kann. Man muß sich halt seine Kräfte einteilen, selbst wenn das Volk einem nicht mehr zjubelt. Das kommt aber wieder. Jetzt erst einmal den Sand aus den Schuhen buddeln.

Aus den Kabinen frisch umgezogen kommend, begeben sich nun auf die Schießanlage, wo schon ein paar Täubchen auf mich warten. Tontaubenschießen ist nämlich angesagt. Der Köhner schießt selbstverständlich aus der Hüfte. Kein Problem, die geforderten Teller vom Himmel zu holen, nur die Sonne steht etwas tief. Das Sonnenkäppi ist also ein erforderliches Kleidungsstück. Mit der Gewißheit, daß John Wayne auch nicht besser hätte schießen können, komme ich bei der nächsten Laufdisziplin an.

Als nächstes stehen die 110 m Hürden auf dem Programm, die nicht gerade zu meinen Stärken zählen. Einziger Vorteil, Weltklassemann Greg Foster kann wegen einer Verletzung nicht an den Start gehen, was meine Chancen auf einen Sieg wieder etwas steigen lassen. Leider ein schwacher Trost im Kampf gegen die Zeit. Der Startschuß fällt, und alle kommen gut aus den Startblöcken. Ja, ich habe den richtigen Rhythmus und komme als erster durchs Ziel! Während sich mein kleiner Freund im Stadion bejubeln läßt, liege ich völlig fertig auf dem Spielgerät. Jetzt kommen auch noch die 4x100m. Das hält doch kein Mensch aus bei dieser Hitze. Schnell noch ein wenig Traubenzucker, und mein Team kann auf mich zählen. Spannend wie selten zuvor verlieren wir den Wettstreit. Die Qualifikation haben wir aber trotzdem gepackt!

Bogenschießen kommt als nächster Wettbewerb auf mich zu. In grüner Kluft gehe ich an die Marke, deshalb nennt man mich auch Robin of Sherwood. Der erste Pfeil sitzt, der zweite spaltet den im Zentrum stekenden. Noch irgendwelche Fragen? Die geforderte Punktzahl ist also geschafft.

Die Hose klebt mittlerweile an den Beinen. Noch drei Disziplinen, dann habe ich die erste Runde überstanden. Speerwerfen kommt als nächstes! Kein Problem, wenn ich an meinen dreijährigen Aufenthalt im Urwald zurückdenke. Dort war

mein Speer lebenswichtig. Lockere 80m reichen auch bei diesem Wettbewerb. Wichtig ist nur der richtige Winkel!

Angst ergreift mich vor dem nächsten Wettstreit. Hochsprung lag mir noch nie. Es fällt halt nicht immer ein Dietmar Mögenburg vom Himmel, was nicht heißen soll, daß der Himmel bei 2,50m anfängt. Mit dem entsprechenden Anlauf komme ich diesmal gerade über die Qualifikationshöhe. Puh, geschafft! Auf zur Schlußübung! Nochmals stehen die schon erwähnten 4x100m auf dem Programm. Das Stadion ist bis auf den letzten Platz ausverkauft. Das Volk ist begeistert, die Zeit ist geschafft. Juchu! Komplette verausgabt liege ich auf dem Spielgerät. Der Schweiß zieht seine Bahnen, und wieder fängt alles von vorn an. Diesmal mit härteren Normen, die einem schon sehr viel abverlangen. Es bleibt also nur eine Frage der Zeit, bis das Spiel ein Ende hat, da man irgendwann nicht besser sein kann. Doch kann man das Ende mit einigen Raffinessen etwas in die Länge ziehen.

Bei den 100 m ist die Taktfrequenz entscheidend. Diese kann zum Beispiel mit einer kleinen Nagelfeile gewaltig erhöht werden. Ein kurzes Schnippen, und schon läuft der Bursche glatte 6,7 Sek., was mit der Hand erst einmal erreicht werden muß. Dies hilft aber nur im Bezug auf einen Weltrekord. Bei Meisterschaften darf man solche Art von Hilfsmitteln natürlich nicht verwenden. Versteht sich aber von selbst!

Abgesehen vom möglicherweise stattfindenden Wettbewerb, lohnt sich ein Spiel an diesem Gerät allemal. Wer den Vorgänger schon bis in die Nacht gespielt hat, der wird von diesem Gerät ebenfalls kaum loskommen. Die Figuren sind größer geworden, und auch die Grafiken sind entsprechend schöner. Die Spielbarkeit ist geblieben, wo der Erfolg den Herstellern ja auch Recht gibt. Wer holt also Gold?

Thomas Brandt

AstroVersand

HEISSE PREISE

* C 64-FREEZE-MASCHINE Supercopymodul,	neu, nur noch 67,- DM
* Final Cartridge III überarbeitete, erweiterte Version,	schlappe 67,- DM
* Utility-Disc für Freeze Machine nachladende mehrteilige Pgme.	27,- DM
* Endlich lieferbar: ACTION CARTRIDGE PLUS MK 5 - Hammerpreis	97,- DM
* Super-Modulporterweiterung(4-fach), speziell für Freezmodule	67,- DM
* Super Sound Digitizer mit Spitzensoftware (auf Disc)	87,- DM
* VIDEO-DIGITIZER 1000 f. C64,382x288 Pkte, brillante Bilder	247,- DM
* Expert Cartridge, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.deutsch	87,- DM
* 5-Oktaven-Keybord + Soundexpander + Music-Studio C64	nur 297,- DM
* Amiga-Aegis Sonix Musik-Programm, Midi-fähig	127,- DM
* Midi Luxus Keyboard, 5 Oktaven LED-Display f. Amiga, Atari uva	297,- DM
* Midi-Interface A 500/1000/2000(angeben!) f. Keybd.	127,- DM
* Deluxe-Paint II deutsch (arbeitet mit EASYL-Tablett)	207,- DM
* EASYL Graphic-Tablett 1024 x 1024 Pkte. mit Interface und Software, professionelle Ausführung	
	Amiga 500: 666,- DM
	Amiga 1000: 777,- DM
	Amiga 2000: 888,- DM

* DIGIVIEW Amiga Super Videodigitizer, PAL, V 3,0, nur 347,- DM
 * Hallo Freaks: Wir suchen noch Hard- u. Software zur Erweiterung unseres Lieferprogrammes. Interessant wären auch Eure eigenen Astrologie- und Esoterikprogramme. Spitzen-Gewinnbeteiligung!
 * Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. Kostenlose Liste anfordern! Preise bei Vorkasse.
 * (EC,Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme: + 5 DM.
 * Inland-Ausland auf Anfrage!

* ASTRO-VERSAND * Postfach 1330 * 3502 Vellmar
 * Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11
 * Bestell-Telefon (0561) 880111 * FAX (0561) 88 55 07

Fachbetrieb:

JOYtronics
J. ROSENER
 Postfach 4153
 D 4005 Meerbusch 1
...soeben
eingetroffen....

Nintendo
SEGA

● ADVENTURE of LINK	DM 99.-
● ICE HOCKEY	DM 69.-
● R.C. PRO AM RACING	DM 79.-

NEU ...aus dem ASM-Test...

● RAD RACER	DM 89.-
● TENNIS	DM 69.-
● ALIEN SYNDROME	DM 69.-
● GREAT BASEBALL	DM 59.-
● SUPER TENNIS	DM 49.-



● Auch **alle** übrigen Artikel (Nint+Seg) im Lieferprogramm
 ● Bundesweiter Versand
 ● Ständige Sonderangebote
 ● Werbe-Prämien f. Neu-Kunden-Gewinnung
kostenlose Info anfordern

Happy Birthday dem Jahrhundertwerk!

Samstagabend, kurz vor der großen Sause! Ein Blick in die Geldbörse zeigt mal wieder "Zero" an. Mist! Schnell noch zum Geldautomaten und ein paar Scheinchen zapfen. Hechelnd trudel ich vor dem Automaten ein, der von mir verlangt, daß ich meine Scheckkarte in den Schlitz schiebe. Verdammt, wo ist denn jetzt das Ding? Jetzt habe ich schon einmal die Möglichkeit, dem Automaten Geld zu entnehmen, anstatt welches einzuwerfen, und dann finde ich diese verfluchte Karte nicht. Und während ich so suche, wandern meine Gedanken in die Vergangenheit.

Wer hat denn eigentlich die Idee mit diesen Automaten gehabt, und wann wurde dieser geniale Gedanke umgesetzt? Es liegt noch gar nicht so lange zurück, da wurde der erste Automat erfunden. Läppische 2000 Jahre ist das jetzt etwa her, daß Archytas von Tarent um 390 v. Chr. seinen ersten Selbstbeweger gebaut hat. Nur mit dem Münzeinwurf haperte es noch etwas. Doch sollte so ein "Dienstleistungs-Automat" nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen. Heron von Alexandrien erfand im zweiten Jahrhundert v. Chr. ein Vasen-ähnliches Gerät, das nach Einwurf einer Münze Weihwasser ausspuckte. Leider hatte Weihwasser nicht gerade einen unheimlich hohen Reiz auf die Bevölkerung ausgeübt, so daß die Idee wieder schnell in Vergessenheit geriet. Nach einer kleinen Pause (etwa 1700 Jahre) hatte der Automat immer noch einen gewissen Reiz bewahren können. Mit der Erfindung der Uhr um 1500 n. Chr. lernten die Menschen die Prinzipien der Mechanik kennen. Verständlicherweise waren es die Uhrmacher, denen auch die ersten Spieluhren zugeschrieben wurden. Diese begehrten Musikdosen wurden zu richtigen Kunstwerken, für die Komponisten der Zeit (Mozart, Bach, usw.) spezielle Musikstücke schrieben. Aus diesem Grunde waren die mechani-

schen Musikinstrumente nicht für jeden erschwinglich.

prüfer in einen Warenautomaten einbaute. Ein paar Ecken



Die breite Masse mußte sich abermals gedulden, bis 1888 Max Sielaff seinen revolutionären Gedanken schlagartig umsetzte. Er war es, der den ersten funktionierenden Münz-

weiter entwickelte zum selben Zeitpunkt die Firma Stollwerk in Köln Automaten, damit der Absatz von Schokolade und anderen Produkten gesteigert wurde. Nachdem die Geräte

der Bevölkerung immer mehr zugänglich gemacht wurden, erlitt der gute alte Automat durch die beiden Weltkriege abermals einen kleinen Rückschlag. Wenngleich 1935 über eine Million Automaten in Betrieb waren und die Münzspielgeräte immer stärker im Kommen waren, schob die Diktatur einen Riegel vor. Schon 1934 war der Horoskop-Automat verboten worden, weil der Aberglaube im Volk nicht noch gefördert werden sollte. So blieb es nicht aus, daß nach dem zweiten Weltkrieg keine "Selbstbeweger" auf dem Markt waren. Andere Sorgen beschäftigten die Bevölkerung, zumal es auch kein passendes Geldstück gegeben hätte. Selbst nach der Währungsreform stagnierte die Entwicklung der Automaten, da man mit der Produktion der Münzen nicht so schnell voran kam.

Erst Anfang 1950 ging der Automaten-Boom richtig los, als die GI's die Juke-Box mit über den Ozean brachten. Zusätzlich waren noch ein paar Flipper im Gepäck, womit dann der endgültige Durchbruch angesagt war. In deutschen Ländern war man zu der Zeit auch nicht untätig. Die Warenautomaten erfreuten sich wie vor den Kriegen allergößter Beliebtheit. Selbst der Gesetzgeber war schnell bei der Sache und ließ 1953 die ersten Unterhaltungsgeräte mit Gewinnmöglichkeit zu. Die festgesetz-

te Spielverordnung ist noch heute weltweit großes Vorbild. Jetzt stand der rasanten Entwicklung nichts mehr im Wege, so daß in den 60er Jahren die elektomechanischen Bauteile immer mehr durch elektronische Teile ergänzt wurden. Dieser Fortschritt barg nur Vorteile in sich, da für die Warenautomaten eine höhere Funktionsgarantie gegeben werden konnte, und die Unterhaltungsgeräte eine größere Faszination auf den Endkunden ausübten. Dieser Weg führte bis zum heutigen Tage zu einem Millionen-Kunden-Potential und brachte die Spielstätten mit sich. Allein in unserem Land kann man heute etwa 740.000 Zigarettenautomaten, 250.000 Getränkeautomaten und 400.000 Unterhaltungsgeräte finden. Welch bezaubernde Zahl, wenn man bedenkt, wie kurz der Zeitraum

bis zu diesem Erfolg ist. Mit Recht können die Leute, die an diesem Erfolg teilgehabt haben, ein wenig stolz auf sich sein, und Dank Max Sielaff und Stollwerk dieses Jahr den 100. Geburtstag der Münzautomaten feiern. Herzlichen Glückwunsch!

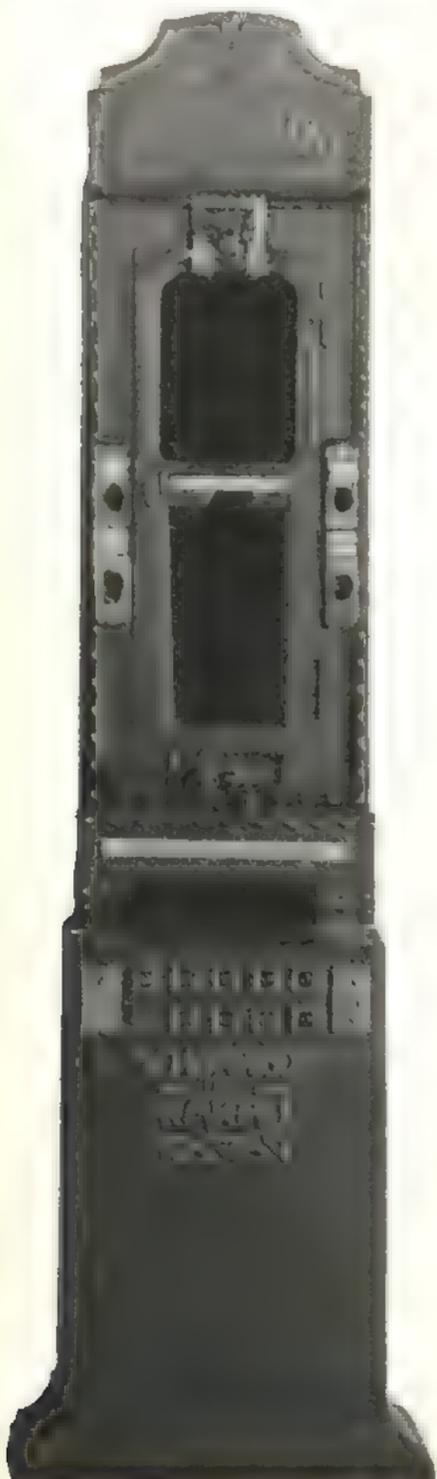
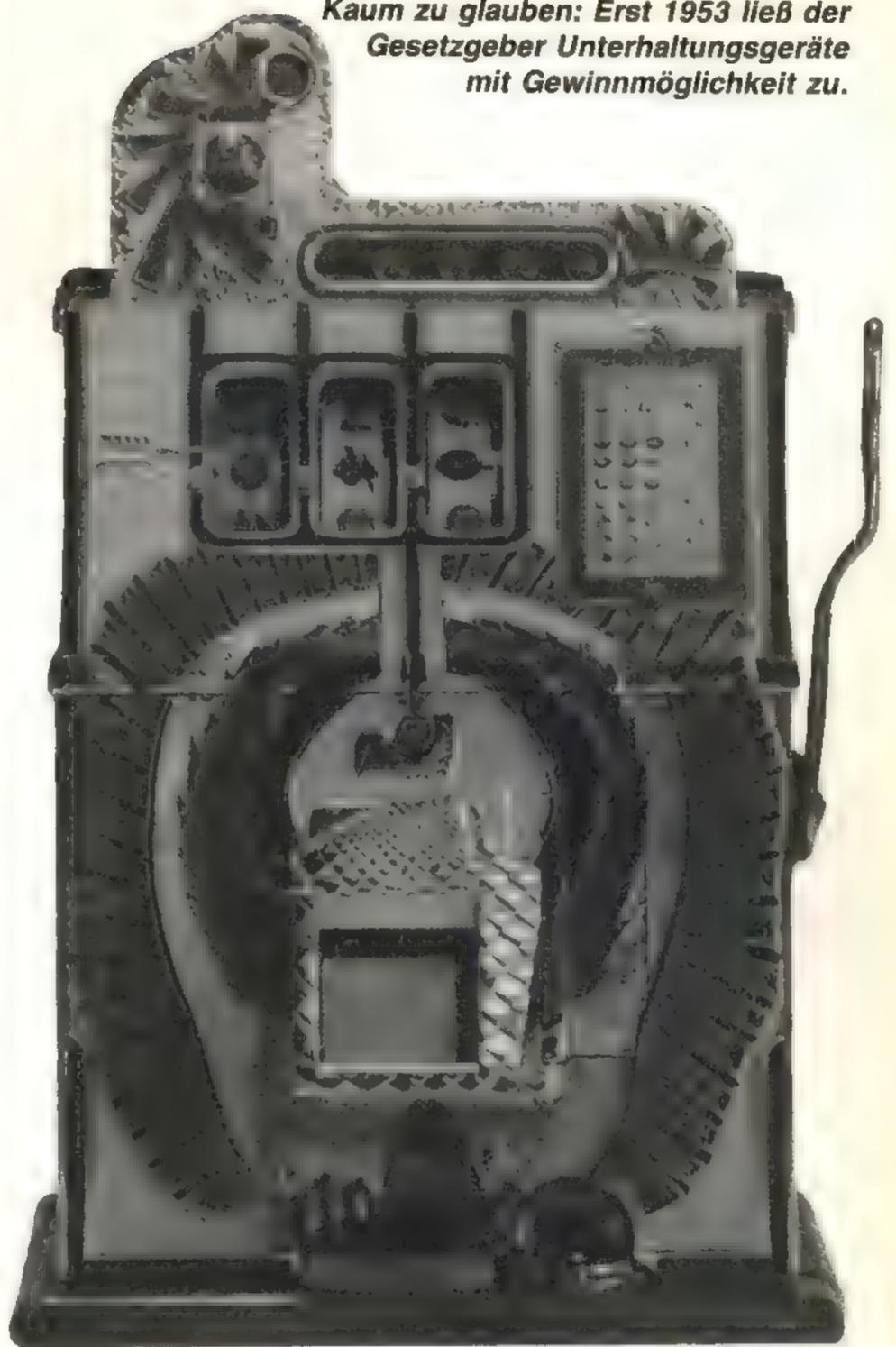
Indes habe ich die Suche nach meiner Scheckkarte erfolgreich beendet und schiebe sie in die Öffnung des großen Automatenblocks. Nach diversen Eingaben erhalte ich mein Geld. Eine Blick in die Zukunft stimmt wehmütig, da das "Aus" für die Münzautomaten vorbestimmt scheint. Die "Selbstbeweger" werden dann wohl mit irgendwelchen Karten gefüttert werden. Dies scheint gar nicht mal so abwegig zu sein, wenn man sich die rasante Entwicklung nochmals vor Augen hält. Doch bleibt das Gefühl, daß ein Stück Geschichte verloren ginge.

Ein Wort in eigener Sache

Es gibt kaum eine Branche, die so umstritten ist wie die der Unterhaltungselektronik. Doch wird es auch nur wenigen so schwer gemacht, sich von diesem "schlechten" Ruf zu befreien. Nicht zuletzt, weil selbst Leute aus der Branche noch so manches durch die rosarote Brille sehen. So berufen sich noch einige auf wissenschaftliche Berichte, die aussagen, daß das Spielen an Münzspielgeräten keinerlei Suchtverhalten mit sich bringt. Schreibtischtäter! Wer genauer hinschaut muß feststellen, daß es Leute gibt, die ganze Monatsgehälter in Geldspielgeräte investieren. Sie verlieren an einem Tag bis 300,-DM und gewinnen am nächsten Tag 150,-DM. Durch den Erfolg angespornt vergessen sie immer noch die Minusbilanz und verspielen noch mehr. Am Ende

Vom Anfang an dabei: Als 1888 Max Sielaff für den Startschuß sorgte, war Stollwerk die Firma der ersten Stunde

Kaum zu glauben: Erst 1953 ließ der Gesetzgeber Unterhaltungsgeräte mit Gewinnmöglichkeit zu.



des Monats kommt meist das böse Erwachen. Spätestens an dieser Stelle hört man bei normalem Spielverhalten auf, doch nicht der Spieler, der immer die Hoffnung des Sieges hat. Selbst Dostojewski umschrieb schon dieses Verhalten auf eindrucksvolle Art und Weise. Das Spielen um Geld als absolutes "Muß" kann nur als eine Form von Sucht beschrieben werden. Doch anhaltendes Spielen ist bei den Gelehrten nur eine Folgeerscheinung, der andere Dinge vorangegangen waren - Probleme. Meine Güte, welche Sucht hat andere Voraussetzungen, als eine Form der Ersatzbefriedigung zu sein. Ursache und Wirkung darf man nicht auf so leihenhafte Art und Weise voneinander trennen. So viel Einsicht haben sogar schon die Spieler selbst. Sie sind sich

häufig des Problems bewußt, finden aber auch viele Erklärungen dafür, warum sich das Problem nicht beheben läßt. Doch wie heißt es so schön: Einsicht ist der erste Weg zur Besserung.

Bei aller Kritik sollte man aber fair bleiben. Es hat sich im Laufe der Zeit gerade im Bereich der Spielhallen einiges getan. Von "Spielhöllen" kann nicht mehr die Rede sein, wenn man mal vom normalen umgangssprachlichen Gebrauch absieht. Dem Kunden wird heute bei weitem mehr geboten als ein dunkler Raum. Von besserer Inneneinrichtung über Alkoholverbot bis hin zum kostenfreien Kaffee wird bei weitem mehr geboten. Die Branche lernt halt auch stets dazu. Das sollte man auch anerkennen.

Thomas Brandt

1

European Games

Sportspiele gehörten in deutschen Landen schon immer zu den beliebtesten Games. So wundert es auch niemanden, daß sich European Games zu einem wahren Renner auf dem C-16 entwickelt hat. Die Disziplinen, die man bei diesem gelungenen Game zu sehen bekommt, sind Hammerwurf, Schwimmen, Weitsprung, Rudern und Gewichtheben. Grafik und Animation des Spiels sind sehr gut gelungen.

2

Football Manager

Ein weiterer Renner, der durch die Europameisterschaft neuen Auftrieb bekommen hat, ist Football Manager 1. Das Football-Manager-Spiel gehört noch immer zu den beliebtesten Games für Fußballfreunde. Ob das inzwischen für andere Systeme erschienene Nachfolgespiel Football Manager II auch für den C-16 umgesetzt wird, ist uns noch nicht bekannt.

3

Way of the Exploding Fist

Ein etwas älteres, bei den C-16-Besitzern aber immer noch beliebtes Game ist Way of the Exploding Fist. Kein Wunder, denn dieses Programm faszinierte auf allen Computertypen und ist auch für den C-16 sehr gut umgesetzt worden. Freunde von Kampfsportspielen werden wohl auch in Zukunft kaum an der "explodierenden Faust" vorbeikommen.

4

Ace

Ace ist schlichtweg der Flugsimulator für den C-16 und hat sich seinen vierten Platz redlich verdient. Wer sich auch mal als Held der Lüfte versuchen möchte, bekommt mit Ace ein hervorragendes Programm geliefert, das alle wesentlichen Features eines Flugsimulators besitzt. Gute Umsetzung, die jeder Fan von Flugsimulatoren besitzen sollte. Ready for take off!

5

Sommer Olympiade

Ein Superprogramm unter den C-16-Sportspielen ist zweifelsohne Sommer Olympiade. Die Möglichkeiten des C-16 werden hier voll ausgenutzt und mit den Disziplinen Schmetterling-Schwimmen, Stabhochsprung, Speerwerfen, Tontaubenschießen, Kunstspringen, Radrennen und Gewichtheben hat dieses Sportprogramm einiges zu bieten.

Hitparade C-16

1. European Games (Tynesoft)
2. Football Manager 1 (Addictive)
3. Way of the Exploding Fist (Mastertronic)
4. Ace (Cascade)
5. Sommer Olympiade (Kingsoft)
6. Auf Wiedersehen Monty (Gremlin)
7. Championship Wrestling (Epyx)
8. BMX Simulator (Code Masters)
9. International Karate (Endurance Games)
10. Zolyx (Firebird)

6

Auf Wiedersehen Monty

Monty, der kleine Maulwurf, ist und bleibt einfach faszinierend. Dieses Kletter- und Hüftspiel zeichnet sich durch hervorragende Grafiken, tollen Sound und ein einfaches Handling der Steuerung aus. Das Game ist nicht nur ausgesprochenen Monty-Fans zu empfehlen, zumal die C-16-Version sich kaum von anderen Versionen unterscheidet. Einfach klasse!

7

Championship Wrestling

Im Stadion ist die Hölle los! Ob man nun allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander spielt, Championship Wrestling ist ein echter Leckerbissen unter den Sportkampf-Spielen. Da kann man auf dem C-16 eine Catcher-Karriere starten, und wenn man alle Tritte und Griffe drauf hat, dann wird man auch gegen die "besseren" Gegner gewinnen.

8

BMX Simulator

BMX auf dem Computer hat sich durchgesetzt. Das zeigt sich vor allem an BMX Simulator, bei dem man wahlweise gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten kann. Die Strecken, die mit dem BMX-Rad zu durchqueren sind, weisen jede Menge Hindernisse auf, die zum Sturz führen können, was meist zu viel Zeitverlust bedeutet. In den ersten drei Runden muß man sich qualifizieren.

9

International Karate

Ein absoluter Dauerrenner, wenn auch von etwas neueren Games in der Hitliste etwas nach unten geschoben, ist International Karate. Es macht immer wieder Spaß, die gut animierten Spielerfiguren vor den erstklassigen Hintergrundgrafiken gegeneinander antreten zu lassen. Unter den Karate-Spielen wird man sicher noch lange nach einem besseren Game suchen müssen.

10

Zolyx

Diese schon etwas ältere Spielidee wurde bereits auch schon für die 16-Bitter umgesetzt. Der Spieler muß innerhalb eines Rahmens Flächen umranden, ohne daß die von ihm geführte Linie von einem herumfliegenden Alien getroffen wird. Ist eine bestimmte Prozentzahl umrandeter Fläche erreicht, dann geht's im nächsten Level mit mehr Störenfrieden weiter. Zolyx läßt den Spieler nicht mehr los!

1

Football Manager II

Nobody Is Perfect! Auch nicht der Football Manager, befand Addictive, verbesserte ihn und brachte jetzt seinen Nachfolger heraus. Hervorstechendes Merkmal beim Football Manager II sind diesmal die Actionsequenzen. Auch der Rest wurde noch verbessert, so daß das Spiel jetzt insgesamt einen noch gelungeneren Eindruck macht. Jetzt werden die Nächte für alle Amateur- und Hobby-Manager noch länger, denn Football Manager II berücksichtigt noch mehr Details, wie z.B. Tackling, Replay; sogar Spielzüge sind zu erkennen. Wer dachte, Football Manager sei nicht mehr zu verbessern, wird hier eines besseren belehrt!

2

Superstar Icehockey

Wieder einmal gilt es, dem schnellen Puck auf dem glatten Eis hinterherzujagen. Passend natürlich zur neuen Eishockey-Saison, erhält Superstar Icehockey wieder Auftrieb. Wer die Spiele nicht live verfolgen kann oder mit dem Ergebnis seiner Lieblingsmannschaft unzufrieden ist, hat hier die Möglichkeit, die Spiele noch einmal auszutragen. Besonders wenn man zu zweit spielt, kann das Spiel sehr viel Spaß machen. Sieht man einmal von der Spielgeschwindigkeit ab, kann man den Rest doch als sehr gelungen bezeichnen, vor allem die Animation der Spieler ist hier sehr gut.

3

BMX Kidz

Die BMX Kidz wühlen weiter im Dreck und oben in der Beliebtheitskala. Für den C-64 gilt im Prinzip dasselbe wie für den Schneider: das Spiel macht riesig Spaß, weil inkl. Preis (fast) alles stimmt. Es geht wie im richtigen Rennen recht hektisch (weil schnell) zu, doch Knie- und Ellenbogenschützer braucht man bei dem gut gemachten Spiel nicht, höchstens Salbe für die zahlreichen Blasen an den Händen. Neben der guten Grafik und dem guten Gameplay kann man sich wie schon zahlreiche Fans seit Wochen an dem fantastischen Sound von Rob Hubbard erfreuen. Mit 10 Mark ist's auch nicht zu teuer.

4

Black Lamp

Wer Manfred schon einmal mit feuchten Augen vor Black Lamp sitzen gesehen hat, würde ihm ohne Zweifel glauben, daß er da ein Superspiel vor sich hat. Auch der Rest der Redaktion war begeistert. Was will man auch mehr? Das Spiel hat eine gute Grafik, guten Sound und der Spielablauf ist recht schnell, so daß eine gute Reaktion gefragt ist. In diesem Spiel muß der Held Jack das Land Allegorien nach neun Lampen durchforsten und diese an ihren rechtmäßigen Platz zurückbringen. Viele Gegner wollen Jack dabei an den Kragen und das hohe Spieltempo macht die Aufgabe nicht leichter. Insgesamt aber sehr gut gelungen!

5

Tetris

Das neue Spielprinzip von Tetris scheint bei den Usern gut anzukommen. Das meinen jedenfalls die Verkaufszahlen. Obwohl einigen die Spielidee nicht schmeckt, können sich andere dagegen kaum noch von Tetris losreißen! Trotzdem, ansehen muß man sich einmal das Game, denn es ist gar nicht so einfach, die Klötzchen immer richtig zu positionieren!

Hitliste C-64

1. Football Manager II (Addictive)
2. Superstar Icehockey (Databyte)
3. BMX Kidz (Firebird)
4. Black Lamp (Firebird)
5. Tetris (Mirrorsoft)
6. Way Of The Exploding Fist (Ricochet)
7. Winter Edition (Epyx)
8. Arkanoid II (Imagine)
9. Pac-Land (Grandslam)
10. Katakis (Rainbow Arts)

6

Way Of The Exploding Fist

Harte Schläge für harte Männer sind angesagt! Der Oldie unter den Karate-Games scheint ein Comeback zu feiern, wenn's nach der gerade herrschenden Nachfrage geht! Gemessen mit anderen Spielen dieser Kategorie kann die explodierende Faust immer noch mithalten. Die Steuerung ist einfach, die Animation gut und die Griffel sind feucht.

7

Winter Edition

Manche können ja vom Wintersport nicht genug kriegen! Wer es selbst im Sommer nicht assen kann, dem sei dringend Winter Edition empfohlen (Is' ja auch ganz schön, bei der Hitze mal 'n bischen Eis zu sehen). Bei Winter Edition hat man die Möglichkeit, Calgary '88 noch einmal nachzuvollziehen und neue Rekorde aufzustellen. Ein echter Knüller!

8

Arkanoid II

Noch nicht Breakout-müde? Prima, dann ist Arkanoid II für Sie Pflicht, denn hier wurde dem altbewährten Spielprinzip noch eins draufgesetzt. Grafik und Sound sind wieder gut und mit den zahlreichen neu hinzugekommenen Extras geht beim Spielen erst richtig die Post ab! Wer dagegen schon alle 365 Breakout-Versionen hat...

9

Pac-Land

Mit Pac-Land feiert der kleine kugelrunde gefräßige Kerl seine Wiederauferstehung. Tja, von schönen Dingen kann man nie genug kriegen...Diesmal ist aber ein wenig mehr gefragt, als nur die reine Gefräßigkeit (Mahlzeit!), denn das Spiel verlangt eine sehr genaue Steuerung, um heil ans Ziel zu kommen. Doch welcher Pac-Fan schafft das nicht?

10

Katakis

Wenn schon Otti von dem Spiel restlos begeistert ist, können es die restlichen Baller-Fans eigentlich auch nur sein. In Katakis steuert man ein Raumschiff durch mehrere Level, wo erfahrungsgemäß tierisch die Post abgeht. Sonderwaffen, der hohe Schwierigkeitsgrad und die guten Grafiken lassen die Motivation nicht so schnell sinken.

1

Giana Sisters

Das ewig junge Thema der "Jump and Run"-Spiele fand mit Giana Sisters eine ungeahnte Wiederbelebung. Grafik, Sound und Animation sind hervorragend. Das Spiel ist schwierig, aber dennoch gut spielbar. Bei der Amiga-Version handelt es sich um eine 100%-Umsetzung vom C64. Diese wiederum hat eine starke Ähnlichkeit mit dem Spiel Super Mario Brothers. Viele Schwierigkeiten sind zu überwinden. Es ist aber zu schaffen. Durch die technische Perfektion des Spiels wurde es sehr schnell zum Hit Nummer eins, der es, wie man sieht, auch jetzt noch ist. Ein Klasse Game!

2

Ports of Call

Dieses Simulationsspiel, in dem man die Rolle eines Frachter-Multis übernimmt, konnte auf Anhieb eine Spitzenposition ergattern. Natürlich startet man nicht gleich mit einer Frachterflotte, man muß sich alles erst erarbeiten. Doch, wie im richtigen Leben kann auf dem Weg zum Reichtum einiges dazwischen kommen. Zwar ist es keine reine Simulation, trotzdem kann man es in diese Sparte einordnen. Bei Ports of Call wurde ein Spielprinzip entwickelt, das über lange Zeit hinweg fesseln kann. Die Qualität der Grafiken schwankt zwischen gut und sehr gut. Ein gelungenes Spiel, das den 2. Platz verdient hat.

3

Buggy Boy

Sonne, Strand und ein Buggy, so stellen sich viele Leute einen Traumurlaub vor. Nun, Buggy Boy erfüllt diesen Traum zumindest auf dem Bildschirm. Ein Auto-Renn-Geschicklichkeits-Spiel, das ist Buggy Boy. Mit einem Strandbuggy muß ein Parcours in einer bestimmten Zeit durchfahren werden. Nicht einfach, da es zahlreiche Hindernisse gibt. Tolle Grafik und eine super Animation machen dieses Spiel interessant. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad macht es auch nach langer Zeit noch Spaß. Wer's gern knifflig mag, der ist gut bedient, wenn er sich Buggy Boy zulegt.

4

Football Manager II

Nach dem großen Erfolg des Football Managers war es ja nur eine Frage der Zeit, bis der Nachfolger erschien. Dieser Nachfolger ist auch für den Amiga zu haben. Hier sieht das Programm genauso aus, wie auf dem ST. Eine wirkliche 1:1 Umsetzung. Mannschaften können zusammengestellt, und Spieler ge- oder verkauft werden. Das Programm bietet sehr viele Features, so daß ein wirkliches Manager-Gefühl aufkommen kann. Besonders interessant sind die neuen Action-Sequenzen, bei denen man jetzt noch mehr mitzittern kann. Der anfängliche Programmfehler dürfte inzwischen wohl behoben sein.

5

Tetris

Einfaches Spiel mit einem Bomben-Erfolg. Die von oben herabfallenden Klötze müssen zu waagerechten Reihen zusammengefügt werden. Klingt einfach, ist es aber nicht! So nach und nach kommen die Klötze nämlich immer schneller angefliegen. Vorsicht ist bei diesem Spiel geboten: Suchtgefahr!

Hitliste Amiga

1. Giana Sisters (Time Warp)
2. Ports of Call (Aegis)
3. Buggy Boy (Elite)
4. Football Manager II (Addictive)
5. Tetris (Mirrorsoft)
6. Jagt auf Roter Oktober (Grandslam)
7. Pink Panther (Magic Byte)
8. Starwars (Domark)
9. Return to Genesis (Firebird)
10. Bubble Bobble (Firebird)

6

Jagt auf Roter Oktober

Das Spiel nach dem Roman von Tom Clancy hat einige kontroverse Diskussionen ausgelöst. Zwar nutzt es die Möglichkeiten des Amiga kaum aus, da es aber eine U-Boot-Simulation ist, kann diese Tatsache vernachlässigt werden. Gut gemacht ist es allemal.

7

Pink Panther

Paulchen, der rosarote Panther, ist der Held dieses Programms. Was die Firma Magic Bytes aus diesem Thema gemacht hat, kann sich sehen lassen. Die Grafik und die Animation sind exzellent. Das Spielthema, ein Schlafwandler muß "behütet" werden, ist zwar nicht so gut. Das Spiel ist aber sein Geld auf alle Fälle wert!

8

Starwars

Möge die Macht mit Euch sein! Ihr werdet sie auch brauchen, denn Starwars hat es in sich. Man schlüpft in die Rolle des Luke Skywalker und muß den Todesstern vernichten. Eine sehr schnelle Vektor-Grafik sorgt für Spannung. Sogar eine Sprachausgabe gibt es, mit den Original-Stimmen aus dem Film. Also, nieder mit Darth Vader!

9

Return to Genesis

Hier dürfen sich alle Joystick-Artisten mal so richtig austoben. Return to Genesis ist ein extrem schnelles und schwieriges Ballgame mit guter Grafik. Leider wurde beim Amiga der Sound vom ST haargenau übernommen, da wäre mehr drin gewesen. Aber trotzdem, es macht Spaß, Return to Genesis zu spielen.

10

Bubble Bobble

Lauter Geister, Scheibenkleister! Bubbelt Euch durch die Level! Mit der Umsetzung des beliebten Spielautomaten ist ein echter Dauerbrenner entstanden. Ein lustiges, aber dennoch schwieriges Spiel, das vor allem zu zweit Spaß macht. Alle hundert Level zu sehen, das wird eine Weile dauern. Muß man haben!

1**Football Manager II**

Wo man hinschaut, Football Manager II übertrifft seinen Vorgänger noch bei weitem in der Gunst der Leser und der Käufer. Die neu hinzugekommenen Action-Sequenzen beleben nicht nur das Geschäft mit diesem Programm, sondern auch ganz wesentlich das Spiel. Es gibt wohl keinen Fußballfreund und keinen Liebhaber von Managerspielen, der bei Football Manager II nicht zugegriffen hat. Und das ist ja auch kein Wunder, denn dieses Game gehört zum Besten, was dieses Jahr auf den Softwaremarkt kommt. Ein gerechter erster Platz für dieses Spitzenspiel!

2**Dungeon Master**

Daß es Dungeon Master bis auf den zweiten Platz der Hitparade geschafft hat, wundert niemanden, der dieses Fantasy-Rollenspiel kennt. Es ist wirklich in jeder Hinsicht erstklassig. Sounds und Grafiken sind hörens- und sehenswert. Eine Vielzahl von Puzzles müssen gelöst werden, und so kann der passionierte Rollenspieler an diesem Game gar nicht vorbeikommen. Es scheint aber ganz so, als hätten nicht nur diese bei Dungeon Master zugegriffen, denn dieses Adventure ist wirklich außergewöhnlich gut gemacht. Eine tolle Sache, nicht nur auf dem ST.

3**Carrier Command**

Mit einer Wahnsinns-Geschwindigkeit hat sich Carrier Command auf Platz drei der Hitliste vorgeschoben. Unser Spezialist für solche Fälle, Ottfried Schmidt, hat sich bei diesem Game sogar zu der Bemerkung hinreißen lassen, daß Carrier Command noch den großen Erfolg Elite schlagen könnte. Und das, obwohl Carrier Command nicht mal reine Ballerei, sondern eine schon "fast geniale" Mischung aus Strategie, Simulation und Action darstellt. Wer sich also für Elite begeistern konnte, der sollte bei Carrier Command unbedingt zugreifen. Nichts wie rein, in den Manta!

4**Jagd auf Roter Oktober**

Eine U-Boot-Simulation, die es in sich hat, ist auf Platz vier vorgerückt. Die Jagd auf Roter Oktober hat im Laufe der Zeit eine ganze Menge Käufer gefunden. Das Game hält sich eng an die Romanvorlage. Zum Erfolg dürfte auch beigetragen haben, daß es das Game für fast alle Systeme in Deutschland gibt, und daß ein großes Interesse an guten U-Boot-Simulation im Kreise der Computer-Besitzer besteht. Wer sich nicht daran stört, daß das Game von einem russischen Überläufer handelt, der ist damit gut bedient.

5**Tetris**

Einen verdienten fünften Platz in der Hitparade erreichte Tetris, das Spiel, das durch seine einfache, aber ungemein fesselnde Spielidee sehr lange motivieren kann. Wer es erstmal versucht hat, aus den "Bauklötzchen" möglichst viele gerade Linien zu bilden, der weiß, wo er die nächsten Stunden verbringt: Vorm Bildschirm!

Hitliste Atari ST

1. Football Manager II (Addictive)
2. Dungeon Master (FTL)
3. Carrier Command (Rainbird)
4. Jagd auf Roter Oktober (Grand Slam)
5. Tetris (Mirrorsoft)
6. Flight Simulator II (Sublogic)
7. Bermuda Project (Mirrorsoft)
8. Out Run (U.S. Gold)
9. Virus (Firebird)
10. Ooze (Ariolasoft)

6**Flight Simulator II**

Dieser Flugsimulator ist das Non-Plus-Ultra in dieser Sparte Games. Vorläufig noch auf dem sechsten Platz der Hitparade wird er vielleicht bald nochmal einen kräftigen Aufschwung erleben, denn schließlich sind jetzt die neuen Scenery-Disks "West Europa" und "Japan" zu haben. Und wer will nicht gern mal über den Eiffelturm fliegen?

7**Bermuda Project**

Bermuda Project ist ein ziemlich neues Adventure, das auf Anhieb den Weg in die Hitparade gefunden hat. Sie werden die seltsamen Begebenheiten im Bermuda Dreieck aufklären müssen, damit sie selbst daraus entkommen können. Eine Reihe von Befehlen stehen Ihnen bei diesem, auch grafisch guten Game zur Verfügung.

8**Out Run**

Über Out Run gab es ja nun die unterschiedlichsten Meinungen in Redaktion und Leserschaft. Unbestritten bleibt aber, daß sich Out Run gut verkauft hat. Bei einer Fülle von Autorennspielen und ähnlichem hat sich Out Run immerhin bei den ST-Usern ganz stark durchgesetzt und ist so auf dem achten Platz gelandet.

9**Virus**

An Virus muß ja was dran sein! Das werden sich eine Menge ST-User gedacht haben, als das Game veröffentlicht wurde. Und sie haben prompt zugegriffen. Aber das kann man ja auch, denn Virus ist wirklich excellent. Wer mehr über dieses Game wissen will, der schaue sich den Test in dieser Ausgabe an (Seite 4). Super!

10**Ooze**

Daß ein deutsches Adventure es geschafft hat, sich bis auf den zehnten Platz dieser Hitparade vorzuschieben, ist schon ein toller Erfolg. Das liegt aber sicher an dem recht brauchbaren Parser und den kleinen Erfolgserlebnissen, die der Spieler selbst hat. Da werden sich vielleicht auch mal Leute dransetzen, die sonst kaum Adventures spielen.

1

BMX Kidz

Firebird beweist immer wieder, daß Qualität und günstiger Preis sehr wohl zu vereinbaren sind. BMX Kidz ist eines der besten Beispiele dafür. Beim flotten und etwas schmutzigen Radrennen geht's mit ebenso flottem Scrolling und gut animierten Radlern recht schnell über die Rennstrecke. Damit es nicht ganz so einfach wird, sind noch einige Vorräte auf dem Gelände mitzunehmen, was bei der Geschwindigkeit schnell in Arbeit ausartet. Die gut animierten und sehr gut zu steuernden Sprites sowie der Supersound von Rob Hubbard lassen das Spiel zur wahren Freude werden.

5

Jagd auf Roter Oktober

Die Russen mußten diesmal für die Spielidee in dieser Simulation herhalten. Roter Oktober ist ein mit modernster Technik ausgestattetes sowjetisches U-Boot, das Sie, als Kapitän Marko Ramius, in den Westen bringen möchten. Doch Ihre Genossen wollen dies mit Waffengewalt verhindern. Keine leichte Aufgabe, aber spannend!

7

Out Run

Autorennen kommen anscheinend nie aus der Mode, so auch nicht Out Run, der Homecomputerableger des gleichnamigen Spielautomaten. Das Spiel ist klar: möglichst schnell die Rennstrecke hinter sich kriegen. Die Straße ist breit, der Wagen schnell, die Beifahrerin hübsch und die Konkurrenten gefährlich. Out Run ist einfach und hektisch!

2

Nebulus

Mit Nebulus konnte Hewson an seine Hitserie anknüpfen und einen weiteren Erfolg landen. Nebulus ist ein recht witziges Gerüstspiel, bei dem der Spieler seine Spielfigur, eine Mischung aus einem Frosch und E.T., einen Turm hinaufsteuert. Die Besonderheit dabei: die Spielfigur bleibt immer in der Mitte des Bildschirms, während sich der Turm um die eigene Achse dreht, wenn man um ihn herumläuft. Das einfache Spielprinzip wird durch einige Extras, wie brüchige Treppen und einen gefährlichen Flattermann sowie ein Zeitlimit ergänzt, so daß für Action gesorgt ist. Auch Grafik und Sound sind OK.

3

Arkanoid II

Breakout bis zum bitteren Ende? Ja, mit Arkanoid II schon, denn hier wurde zum Vorgänger wieder mal eins draufgesetzt. Die alten Features des Breakout-Klassikers wurden selbstverständlich mit übernommen und last not least durch jede Menge Extras ergänzt, die sich hier durch ihre große Anzahl leider nicht einzeln beschreiben lassen. Doch die Extras haben's faustdick hinter den Ohren! So wurde das alte Spielprinzip inklusive grafischer Verbesserungen noch einmal aufgepöppelt, um den Dauerspielern mit den Rechteckaugen, die immer noch nicht genug haben, neuen Stoff zu geben.

4

Buggy Boy

Das wäre genau das Richtige für unseren Redaktions-Rambo Otti. Vollgas forever in einem Buggy, und heizen, bis die Reifen qualmen. Doch so einfach soll es in diesem Autorennen nun auch wieder nicht werden, Geschicklichkeit ist schließlich auch noch gefragt, um heil ans Ziel zu kommen (spätestens da fällt Otti durch). Allerlei Hindernissen ist auszuweichen, etliche Fähnchen sind einzusammeln und schließlich ist noch ein Zeitlimit einzuhalten. Mit etwas Mühe geht alles, und die gute Grafik sowie der anständige Sound tragen erheblich zur Motivation des Spielers bei.

6

Top Ten Collection

Diese Spielesammlung überzeugt vor allem durch das überaus günstige Preis/Leistungsverhältnis. Zwar sind nicht alle Spiele Knaller, aber die, die es sind, gibt's wohl zu dem Preis nicht noch einmal. Die Mischung ist insgesamt recht ausgewogen, z.B. Saboteur 1 + 2, Bombjack 2. Und es macht Spaß, wenn man mal wieder ein paar Oldies (but Goldies) sehen möchte.

Hitliste Schneider

1. BMX Kidz (Firebird)
2. Nebulus (Hewson)
3. Arkanoid II (Imagine)
4. Buggy Boy (Elite)
5. Jagd auf Roter Oktober (Grand Slam)
6. Top Ten Collection (Elite)
7. Out Run (U.S. Gold)
8. Football Manager (Addictive)
9. Combat School (Ocean)
10. Ikari Warriors (Elite)

8

Football Manager

Wer das Ding immer noch nicht hat, ist selbst schuld. Zwar liegt der Nachfolger schon in den Startlöchern, aber es kann nicht schaden, wenn man auch den Klassiker aller Strategiespiele hat. Action ist zwar fehl am Platz, dafür kommt der Fußball-Strategie hier voll auf seine Kosten. Mittlerweile gibt's das Spiel schon für wenige Mark.

9

Combat School

Hier sind echte Männer gefragt, die Softies können gleich wieder zu Mama kriechen! Schließlich wird in Combat School zum Kampf ausgebildet. Mehrere Disziplinen, die den Spieler unter Umständen feuchte Hände und nasse Achseln bereiten, sind zu überstehen, bis man sich Soldat nennen darf.

10

Tetris

Dieses Game findet sich in fast allen Hitparaden. Egal, auf welches System dieses vom Spielprinzip her so einfache Spielchen umgesetzt wurde, es ist und bleibt ein voller Erfolg. Versuchen Sie sich doch auch mal daran, "herunterfallenden" Bausteinen "auf die Reihe" zu kriegen.

1

Dream Warrior

Das Ziel von DREAM WARRIOR ist es, eine Organisation namens "Focus" zu zerschlagen, die, wie sollte es anders sein, Macht haben will, und das um jeden Preis. Gegner schaltet diese Organisation mit der Hilfe von Träumendämonen aus, die auf alle Leute, die der Organisation im Wege stehen "focussiert" werden. So spaziert der Spieler also als "Dream Warrior" durch die Gänge einer Station. Hier umherschwirrende Monster ziehen dem Spieler fleißig Lebensenergie ab. Dieser kann sich natürlich wehren. Unterwegs werden dann fleißig Gegenstände, die man zur Beendigung der einzelnen Levels benötigt, eingesammelt.

2

Gryzor

Bei GRYZOR von OCEAN gilt es mal wieder, im Alleingang (oder zu zweit) einen übermächtigen Gegner zu besiegen. Das Ganze sieht ein wenig wie ein indiziertes Programm aus, das von derselben Firma hergestellt worden ist. Man rennt also mit seinem Helden, der bis an die Zähne bewaffnet ist durch eine horizontal scrollende, mit Gegnern nur so gespickte Landschaft. Was folgt, ist klar: Eine Computerschlacht größeren Ausmaßes. Hier wird geballert, hier werden Granaten geworfen, also alles gemacht, was das Herz eines jeden Schießspiel-Freundes erfreut.

3

BMX Kidz

Einmal mit einem Fahrrad einen Sprung machen, ohne sich dabei was zu brechen, das, und mehr kann man bei BMX KIDZ machen. Das Game ist, im Grunde genommen, eine Fahrrad-Rennsimulation, nur mit der Ausnahme, daß es sich bei den Fahrrädern um BMX-Räder handelt, mit denen man bekanntlich auch Tricks und andere Späße machen kann. Bei BMX Kidz hat's aber zusätzlich die Tücke, daß man diese Tricks nicht nur machen kann, sondern muß, da ein Rennen ansonsten als verloren gilt, auch wenn man als Erster die Ziellinie überquert. Buddelt also mal kräftig in der Trickkiste, damit Ihr als Sieger vom kleinen Rad steigt.

4

Cybernoid

Knapp die Nr. 3 verfehlt hat der Cybernoid, den uns Hewson kürzlich bescherte. Bei Cybernoid muß der Spieler drei mit Waffen und Fallen bespickte Höhlen durchqueren. Hierfür hat er einige Leben und einen ganzen Haufen durch Aufheben von Kanistern aufzufrischbaren Sonderwaffen. Besondere Kennzeichen von Cybernoid sind superbe Grafiken, überlegener Sound und knisternde Action, die einen eine ganze Weile fesseln kann. Da ist es schon ein kleines Wunder, daß dieses Programm bis jetzt „nur“ auf Rang vier platziert ist. Dieser ASM-Hit steigt mit Sicherheit noch weiter nach oben.

5

Arkanoid II

Eigentlich war es ja klar, daß man den Renner Arkanoid nicht ohne Nachfolger lassen konnte. Daß dieser Nachfolger aber ebenfalls schnell in den Charts zu finden sein würde, ist wohl auf eine Reihe guter, das Spielprinzip auffrischender Ideen zurückzuführen. ARKANOID II - Revenge of Doh ist ohne Zweifel ein würdiger Nachfolger, der bereits viele Freunde gefunden hat.

Hitliste Spectrum

1. Dream Warrior (U.S. Gold)
2. Gryzor (Ocean)
3. BMX Kidz (Firebird)
4. Cybernoid (Hewson)
5. Arkanoid II (Imagine)
6. Beyond the Icepalace (Elite)
7. Bubble Bobble (Firebird)
8. Nebulus (Hewson)
9. Way of the Exploding Fist (Ricochet)
10. Matchday II (Ocean)

6

Beyond the Icepalace

So der Name des neuen ELITE-Jump-and-Run-Games, bei dem man einen Kobold steuert, der mit einem Haufen von Gegnern zu kämpfen hat. Zur Hintergrundgeschichte gibt es nicht sehr viel zu sagen, sie ist ziemlich gewöhnlich, wenn auch nicht schlecht. Herausstechendes Merkmal des Games ist auf jeden Fall sein hoher Schwierigkeitsgrad.

7

Bubble Bobble

Ganz zweifellos eines der Spiele, die man immer wieder mal gerne spielt. Die beiden Drachen Bub und Bob hat es in die Monsterhöhle verschlagen. Hier müssen sie versuchen, unter allen Umständen zu überleben, indem sie ihre Gegner einblasen und in bonusbringende Früchte verwandeln. Fragt sich bloß, wo der Nachfolger dieses Games bleibt?

8

Nebulus

Eine etwas ungewöhnliche Spielfläche hat HEWSON sich für NEBULUS einfallen lassen: Einen sich drehenden Turm. Einzige Aufgabe des Spielers ist es, diesen Turm zu erklimmen, um...zum nächsten Turm zu gelangen. Klar, daß dies nicht ohne manche Tücke angeht. Neben dem erfrischenden Spielprinzip wartet dieses Game mit einer guten Grafik auf.

9

Way of the Exploding Fist

Allen Leuten, die sich gerne mit ihrem Computer prügeln, wird THE WAY OF THE EXPLODING FIST etwas sagen. Das Spiel, das einst eine Legende für den C-64 wurde, ist nun auch zum Low-Budget-Preis für den Spectrum zu haben. Mit dem Programm hat sich Ricochet einen lohnenden Fang geangelt, den man bestimmt auch in einiger Zeit noch kennen wird.

10

Matchday II

Der Tag des Matsches - zweiter Teil. Eines der besten Fußballprogramme für den Spectrum überhaupt! Dies kann man, ohne ein schlechtes Gewissen zu bekommen, feststellen. Tackling, Paßspiel und tolle Torszenen zeichnen das letzte Programm in dieser Top-Ten-Liste aus. Bevor der Schlußpfiff ertönt, sollte man vielleicht doch noch einen Blick reinwerfen!

NEWS zusammengestellt von MANFRED KLEIMANN

Ärger in der Szene: TELECOM vs. HEWSON. US GOLD vs. ELITE

Wenn die Action auf dem Screen beendet ist, geht's bisweilen vor Gericht erst richtig los. Während der Rechtsstreit zwischen HEWSON und TELECOMSOFT beigelegt wurde (es ging um die Rechte an den beiden GRAFTGOLD-Games MORPHEUS und MAGNETRON), haben sich nun US GOLD und ELITE in die Haare gekriegt. Der Grund: US GOLD sieht seine ROADBLASTERS von ELITE's Programm OVERLANDER abgekupfert, obwohl beide Car-Action-Programme fast parallel entwickelt und gleichzeitig auf den Markt gekommen sind.

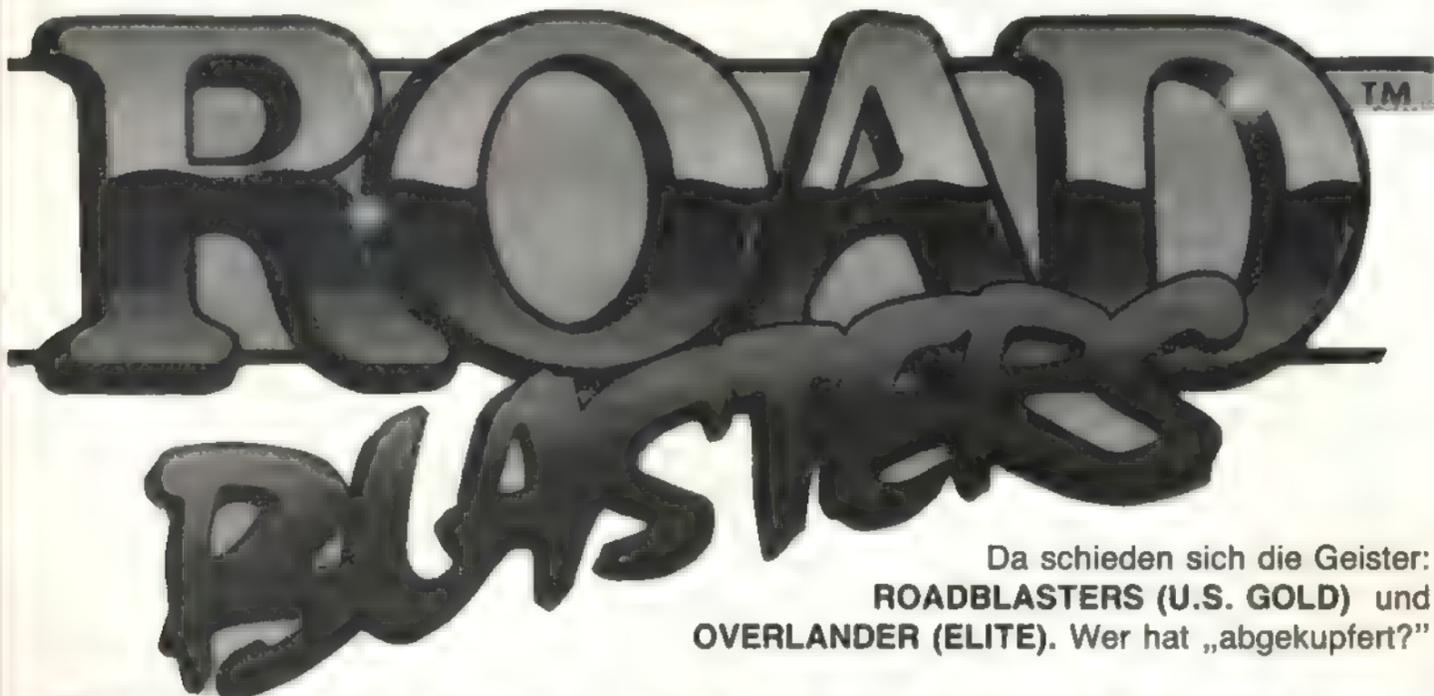
ELITE ist in die Offensive gegangen und hat der Presse eine Kopie des Schreibens an US GOLD zukommen lassen. Sinngemäß heißt es da: "Wir verstehen, daß Sie behaupten,

unser OVERLANDER ähnele in gewisser Form Ihrem ROADBLASTERS und verletze damit Urheberrechte. Doch: Diese Behauptung ist vollkommen unwahr. OVER-

LANDER ist eine Original-Entwicklung unseres Hauses, die bereits im Mai 1987 in Angriff genommen wurde. Mir ist bewußt, daß dieser Angriff auf

uns nur eine Taktik ist, um sich einen Marktvorteil zu sichern. Momentan sehe ich nur eine einzige Möglichkeit, die Behauptungen der Fälschung seitens Ihrer Mitarbeiter zu unterbinden, indem ich die Angelegenheit meinen Rechtsberatern übergebe. (gezeichnet) Brian Wilcox."

Nun gut, in einigen Teilen sind starke Ähnlichkeiten zu erkennen. Wer aber von wem vielleicht...? Es ist sehr müßig, noch weiter darüber zu reden. Wichtig für den User ist es, etwas mehr über die Art beider Games zu erfahren. In Grundzügen: Es geht darum, mit einem Sportwagen-Panzer über 'ne Piste zu jagen und allerlei Feindkram mit gezielten Schüssen zu zerstören. Dabei wurden allseits bekannte Schemata (*Outrun*, *Super Cycle...*) verwendet, um den notwendigen Background für das Schlachtfeld zu finden. Mir persönlich gefielen die Grafiken des ROADBLASTERS um eine Spur besser als die des OVERLANDER. Der Spiel- od. Kampfablauf sowie einige Teile der Animation sind nahezu identisch. Der User muß also



Da schieden sich die Geister: ROADBLASTERS (U.S. GOLD) und OVERLANDER (ELITE). Wer hat „abgekupfert“?

SUPERCHARGED DESTRUCTION



Unsere ST-Screenshots zeigen ROADBLASTERS (links) und OVERLANDER



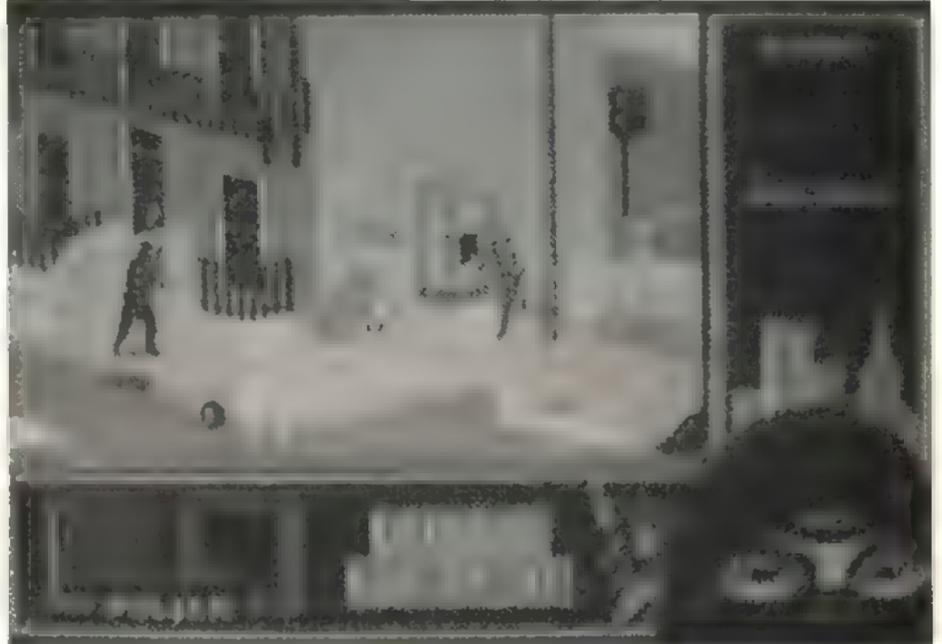
selbst entscheiden, welches Game er bevorzugt (erhältlich für Spectrum, C-64, Amstrad, Amiga und ST). Wollen hoffen, daß sich beide Kampfhähne bald wieder beruhigen und sich ein Beispiel an TITUS nehmen, die mittlerweile mit ihrem FIRE AND FORGET ganz seelenruhig "absahnen" und sich aus dem Streit raushalten.

WISSWERTES - FREIHEIT DER FREIHEIT

Frohe Botschaft für Karate-Fans:

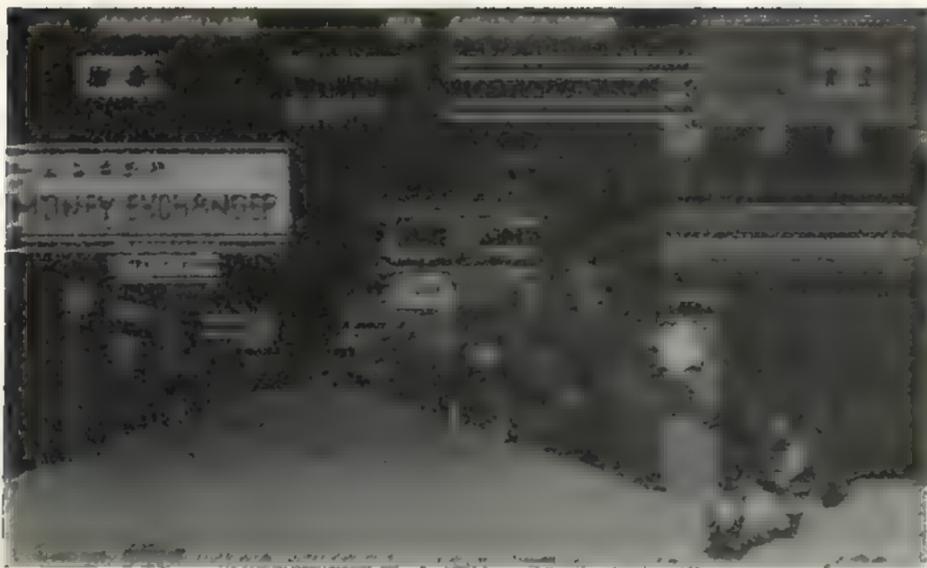
THE LAST NINJA is „on the road again“

NINJA II ist das magische Wort, das momentan durch die Redaktionsräume der europäischen Presse hallt. Aber nicht nur in den "Heiligen Hallen" der schreibenden Zunft, sondern vor allem bei den Usern sorgt der Nachfolger des legendären ersten Teils von **SYSTEM 3** für Unruhe. Wann kommt er? Für welche Systeme wird er erscheinen? Worin unterscheidet er sich von LN1? Alles Fragen, die wir bald beantworten werden. Doch: Bevor es zu einem ausführlichen ASM-Bericht kommt, nehmen wir erst einmal unsere Informationspflicht wahr und sagen Euch: LN2 wird grafisch ebenso gewaltig sein wie der Vorgänger. Das Geschehen spielt sich in den berühmtesten Teilen des Central Parks in Manhattan-Nord ab. Auch "Häuserkampf" ist angesagt. Soundmäßig weiß es ebenfalls zu überzeugen. Wenn man alle diese Attribute zusammennimmt, so kann eigentlich nur gesagt werden: "A new Star is born!" Ob der neue Stern den Erfolg seines ersten Teils wiederholen kann, wird sich noch rausstellen. Nur noch so viel: LN2 soll zunächst für C-64, Amstrad und Spectrum erhältlich sein. Bevor die nächste Generation der "Ninjas" in die Shops kommt, stellen sich die 16bit-Leute immer noch die 1000-Dollar-Frage: "Wann kommen wir in den Genuß, Last Ninja 1 einzuladen?" Vielleicht schon bald, wenn man den Gerüchten aus der ST-Ecke Glauben schenken darf.



GREMLIN hatte sich auf einen Fußball-Europameister aus England eingestellt. Warum auch nicht? Denn die gesamte britische Öffentlichkeit hatte den Kickern von der Insel (nicht von der Grünen!!!) die größten Chancen auf den Titel eingeräumt - und das nicht zuletzt wegen des unbändigen Optimismus' ihres Coachs Bobby Robson. So ist es zu erklären, daß auch der vermeintliche Super-Star der Euro '88, Gary Lineker, schon sehr früh für ein Spiel verpflichtet wurde. Nun sind die User an der Reihe, die besonderen Fähigkeiten des Gary (der übrigens in Barcelona keinen neuen Vertrag erhielt), softwaremäßig zu würdigen. So, nun vergessen wir halt mal die schwarzen Tage des einstigen Super-Stars und begeben uns mit ihm zur Fußballschule! **GARY LINEKER'S SUPERSKILLS** sollen uns Spaß am Volkssport Nr. 1 bringen. Die Trainingseinheiten umfassen: Dribbling, Zirkeltraining, Kopfballschule und Schußübungen. Erhältlich wird das Ganze für C-64, Amstrad, Spectrum und Atari ST sein. Die Preise bewegen sich zwischen 28 und 65 Mark, je nach System und Datenträger.

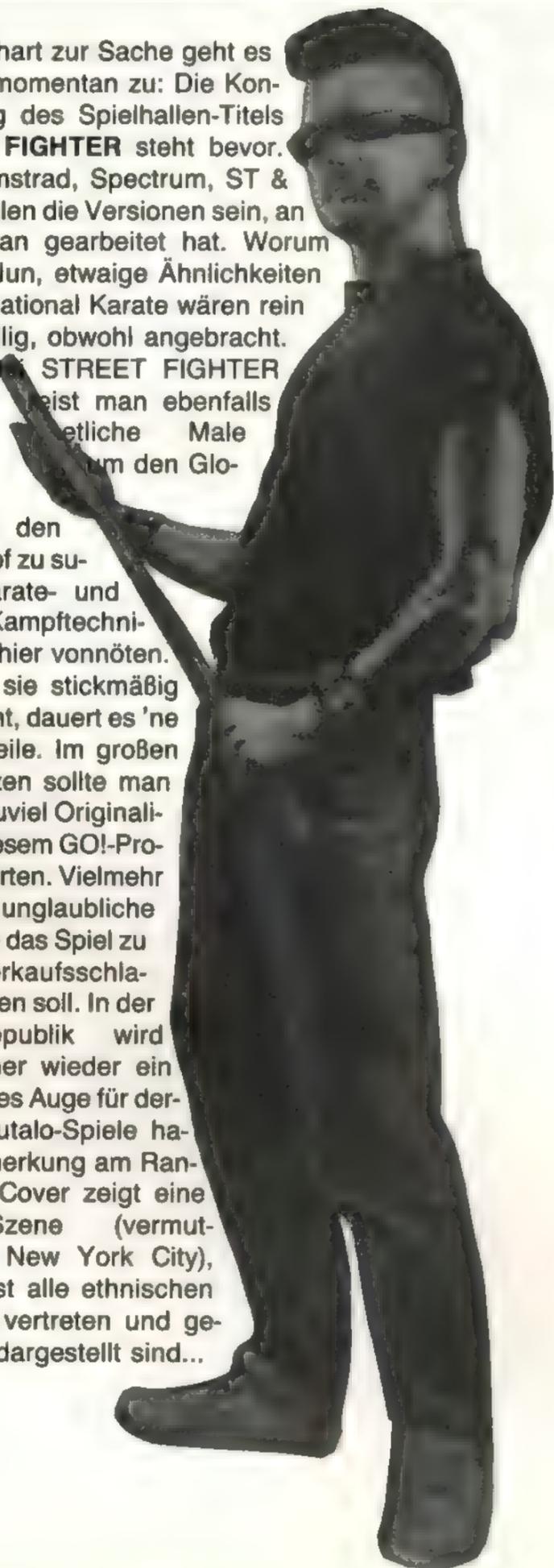




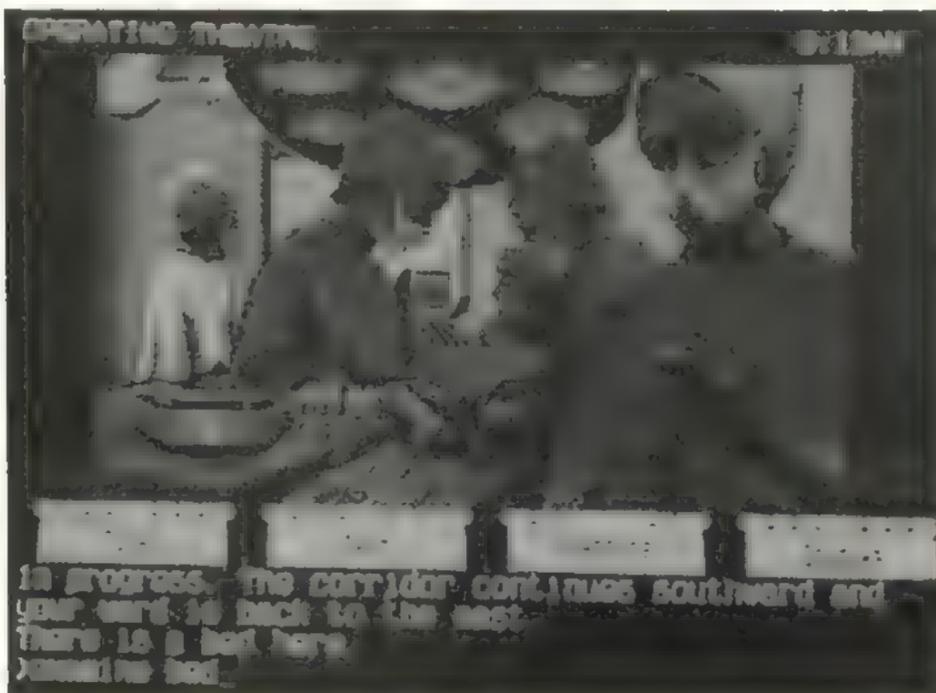
Ziemlich hart zur Sache geht es bei GO! momentan zu: Die Konvertierung des Spielhallen-Titels **STREET FIGHTER** steht bevor. C-64, Amstrad, Spectrum, ST & Amiga sollen die Versionen sein, an denen man gearbeitet hat. Worum geht's? Nun, etwaige Ähnlichkeiten mit International Karate wären rein zufällig, obwohl angebracht.

Bei STREET FIGHTER meist man ebenfalls etliche Male um den Glo-

bus, um den Zweikampf zu suchen. Karate- und andere Kampftechniken sind hier vonnöten. Bis man sie stickmäßig beherrscht, dauert es 'ne kleine Weile. Im großen und ganzen sollte man nicht allzuviel Originalität von diesem GO!-Produkt erwarten. Vielmehr ist es die unglaubliche Härte, die das Spiel zu einem Verkaufsschlager machen soll. In der Bundesrepublik wird man sicher wieder ein besonderes Auge für derartige Brutalo-Spiele haben. Bemerkung am Rande: Das Cover zeigt eine Straßenszene (vermutlich aus New York City), in der fast alle ethnischen Gruppen vertreten und gewalttätig dargestellt sind...



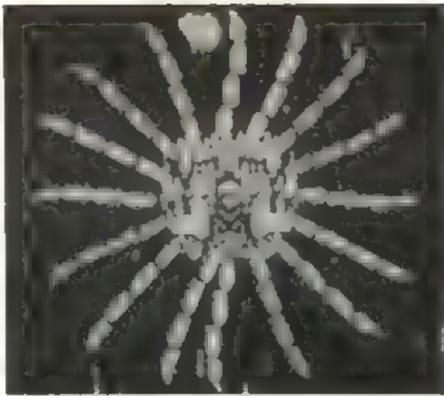
MAGNETIC SCROLLS hat für **RAINBIRD** mal wieder ein nach altbewährtem Muster gestricktes Adventure auf die Reise geschickt. Das Grafik-Adventure, welches nahtlos an die Erfolge von *The Pawn*, *Jinxter* oder *Guild of Thieves* anknüpfen soll, heißt bedeutungsschwanger **CORRUPTION**. Die City of London, -das Finanz-Zentrum der britischen Metropole wurde als Schau- und Spielplatz ausgewählt. Der Adventurer hat es mit dem Imperium und der Macht des Geldes zu tun. Sehr schnell findet man sich in dieser gefährlichen Glamour-Welt zurecht. Liebe, Haß, Profitstreben, rassistige Autos, Spielkasinos und Mord sind nur einige Punkte dieses Adventures. Wer gut ist, wird überleben; dem Schwächeren winkt Game Over. Wer einen ST, Amiga oder PC besitzt und sich für ein derartiges Thema interessiert, wird an **CORRUPTION** nicht vorbeikommen, auch wenn man ca. 80 Märker als "Einsatz" berappen muß.



"Knight & Monster Games" sind, so scheint's, seit *Black Lamp* (hier war der Held ein Hofnarr!) für den ST auf dem Vormarsch. Ein weiteres Produkt aus der Reihe "Mystic-Dragon-Action" kommt schon bald in die Shops. Es heißt **GALDREGON'S DOMAIN** und stammt von **INTERCEPTOR MICROS**. Das etwas andere Game gibt dem Spieler die Möglichkeit, interaktiv mit anderen Charakteren und Monstern in Verbindung zu treten. Die Story beginnt mit der Entdeckung einer geheimnisvollen Schriftrolle, in der fünf Edelsteine und deren Fundort beschrieben werden. Der geneigte Abenteurer sollte sich auf die Suche nach den Kleinoden begeben. Wenn er diese nämlich samt und sonders an sich gebracht hat, verleihen ihm die "Kronjuwelen" eine unglaubliche Macht. Der König eines fiktiven Landes schickt

Sie nun auf die Reise, um das Zeug zu besorgen. Dummerweise - und hier schmort wieder einmal der Hund in der Pfanne - gibt es natürlich auch einen bösen Kontrahenten, der ebenfalls Wind von der Sache bekommen hat und seinerseits Jagd auf die Juwelen macht. Dieser Bursche, ein Zauberer, namens Azazael, bedient sich seiner Monsterchen, die dem Spieler an die Wäsche gehen sollen. Der "Findungs-Prozeß" wird also ziemlich anstrengend. Kein Zuckerschlecken also für den Spieler, der sich auf so manch heikle Situation einstellen muß. Das Game, dessen Grafiken und Gameplay interessant sind, wird es aller Voraussicht nach erst im Spätherbst dieses Jahres geben. Der Preis für die ST-Version soll bei etwa 65 Mark liegen. ASM wird, sobald das Ding im Laufwerk brodeln, berichten!

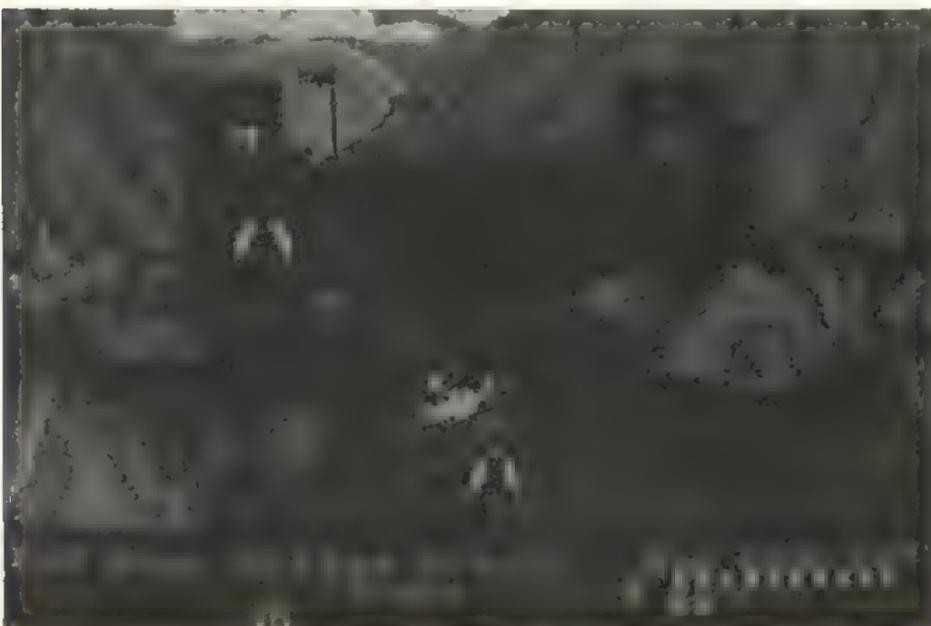
OCEAN kommt mit **SALAMANDER**. Und zwar für den Commodore 64. Nachdem wir von der **MSX-Version** verwöhnt wurden, muß man sich schon gewaltig anstrengen, um uns von der Super-Klasse des Titels auf dem 64er zu überzeugen. Preis: ca. 32 (Kass.) und etwa 45 Mark (Disc.).



Immer noch warten einige von Euch, nämlich die 64er-User, auf "ihre" Version von **MARTECH's NIGEL MANSSELL'S GRAND PRIX**. Und schon kommt eine neue Meldung: Die ST-Fassung soll fertig sein. "Ja, darf das denn Warstein? Bist Du Dir da ganz Licher?", fragte ich Lesley von Barrington Harveys, die mir die Information zukommen ließ. Die Auskunft wurde bejaht, so daß man zumindest hoffen kann, neben der Amstrad-Fassung nun auch seinen Grand Prix auf dem ersten 16bitter bestreiten zu können. In wieweit sich grafisch und actionmäßig was geändert hat, ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur Gegenstand der Spekulation. Wir werden Euch so bald als möglich vom neuen Produkt in Kenntnis setzen.

Ein anderes US-Abenteuer im 19. Jahrhundert findet bei **SSI** statt. Hier ist Action zurückgestellt - strategische Vorgehensweise ist gefragt. **SHILOH GRANT'S TRAIL IN THE WEST** ist der lange und verheißungsvolle Titel, der Sie in die Wirren des Amerikanischen Bürgerkriegs führt. Wie bei (fast) jedem Strategie-Spiel der "Conflict"-Klasse, muß man sich auf seine militärischen und geistigen Fähigkeiten verlassen, um das Spiel zu meistern. Welche Qualität dieses neue SSI-Spiel besitzt, konnte noch nicht geklärt werden. Den ersten Gerüchten zufolge soll es nicht schlecht sein, wenn auch der relativ hohe Preis von etwa 77 Mark (Disc.) für die Commodore-64-Version dem Otto-Normal-User nicht schmecken wird.

Für alle Freunde des "12-Uhr-mittags-Movies" hat **MASTERTRONIC** einen Leckerbissen für 10 Mark auf Lager: Die Fortsetzung des 1985 erschienenen und erfolgreich gelaufenen **Kane**. **KANE II** ist der Titel des Shoot 'em down Games, das den wackeren Marshall McGraw als Helden exponiert. In seinem Heimat-Nest KANE sorgt er wieder einmal für Ordnung und verhindert einen Krieg mit den Indianern. Wer schnell zieht und sich nicht vor tausendundeiner Gefahr fürchtet, ist gut beraten, mal wieder zuzugreifen. Für 10 Mark scheint dieses C-64-Produkt wieder einmal zahlreich über den Ladentisch zu gehen.



Neuer Deal, neues Glück? **US GOLD** hat in diesen Tagen die Veröffentlichung eines "Action-Rollenspiels" angedroht, das in Dreierkonferenz von **US GOLD/SSI/TSR** fertiggestellt werden soll. Ende des Jahres wird es dann so weit sein, um **HEROES OF THE LANCE**, so der Titel des Werkes, über den Ladentisch gehen zu lassen. Das Game stellt Ihnen eine "Party" vor, bestehend aus acht Charakteren. Jeder dieser Persönlichkeiten macht sich mit Ihnen auf, um die Ruinen des Tempels Xak Tsaroth zu erforschen, wo die wertvollen Disks (?) von Mishakal verborgen sind. Die Mitstreiter kann man aus digitalisierten Abbildungen am unteren Bildschirmrand an- und auswählen. Jeder hat seine besonderen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Ein weiteres Rollenspiel also, auf das die Freunde dieser Gattung bestimmt schnell abfahren werden. **HEROES OF THE LANCE** soll nach Herstellerangaben für alle gängigen Rechner-Systeme erscheinen. Über die Preise konnte noch nichts in Erfahrung gebracht werden.



POWERHOUSE hat sich in letzter Zeit etwas rar gemacht. Jetzt meldet man sich wieder mal zu Wort. Mit dem Low-Budget-Game **METROPOLIS** hat man sich der einstigen Erfolge eines gewissen **Magic Knight** erinnert, der vor einigen Jahren in der Billig-Soft gut über die Charts kam. Aus dieser Idee entstand eben dieses **METROPOLIS**, das für Amstrad, C-64 und Spectrum gerade eben auf dem Markt erschienen ist (Preis: ca. 10 Mark). Der kleine Ritter ist in diesem Fall ein lustiger Astronaut, der wohl auf seltsame Art und Weise in eine verrückte Welt gelangt ist. So durchstreift er per pedes (besser: per Moonboots) zahlreiche Räume, um bestimmte Objekte aufzusammeln, die ihm helfen, verschlossene Türen in die Freiheit zu öffnen. Etliche Aliens trachten ihm nach dem Leben. Solch ein Feature darf selbstverständlich nicht fehlen, denn sonst wäre die Aufgabe ja

zu simpel. Obwohl das Game eine Art Remake des **Mastertronic-Spiels Magic Knight** ist, hat es doch seine -grafischen - Reize. Für 10 Mark verkauft man sich sicherlich nicht!

ADDICTIVE's FOOTBALL MANGER 2 ist auf dem besten Weg, den Erfolg seines Vorgängers zu übertreffen. In der englischen Hitparaden seit Wochen Nummer 1.

Neuigkeiten für alle **Atari-XL/XE-Besitzer**: Es gibt wieder einige Low-Budget-Programme von **ATLANTIS SOFTWARE**, England. **POTHOLE PETE** ist ein lustiges Plattform-Gamelein, das Pete als Goldsammler in Action sieht. **DAYLIGHT ROBBERY** beschäftigt sich mit dem Thema: "Wie werde ich so schnell wie möglich reich?" Auf legale Weise ist das in diesem Action-Adventure nicht möglich! Preise: Je etwa 10 Mark.

Andere Dimensionen

Es gibt Fragen, die stellt man sich immer wieder, ohne die Antwort dafür zu finden. Dabei braucht man der Sache nur etwas stärker nachzugehen, und schon bekommt man die Antwort auf die Frage, die sich mit Sicherheit schon jeder gestellt haben wird, der in einer Spielhalle zugange war. Welches ist eigentlich die größte Spielhalle? Diese Frage ist schon allzu oft aufgetaucht, als daß man sie unbeantwortet ließe. Also machte ich mich auf die Suche nach der Hyper-Halle!

Aber welche größte Spielhalle soll gefunden werden: Die größte der Welt, von Europa, oder vom Bundesgebiet? Dabei konnte ich sehr leicht feststellen, was für Probleme auftauchen, wenn der Kreis der Suche immer größer wird. Kein Wunder, daß die Antwort so lange auf sich warten ließ. Nach der Welt größter Spielhalle zu suchen, dürfte recht sinnlos sein, da die Einrichtungen keine Vergleichsmöglichkeiten zulassen. Japan und die USA würden sich für den ersten Platz geradezu aufdrängen, doch sollte man dabei bedenken, daß in den USA nicht nur TV-Geräte in diesen Hallen im Einsatz sind. Häufig gehören Einarmige Banditen zum Standard-Inventar dieser Hallen. Teilweise geht es sogar fließend in ein Spielcasino über. Also kein Vergleich zu dem, was bei uns unter einer Spielhalle zu verstehen ist. Da wir ja nur genaue Angaben machen möchten, belassen wir es bei der schwammigen Feststellung, wo die größte Spielhalle der Welt zu finden ist. Trotzdem kann ich jedem Spielkönig einen Besuch in Las Vegas empfehlen, sofern er sich einmal in ein Meer von Spielgeräten begeben möchte. Die Frage nach der größten Spielhalle der Welt müssen wir also hintanstellen.

Innerhalb Europas sollte sich das gleiche Problem stellen. Jeder vermutet, aber keiner

weiß so richtig, ob es sich tatsächlich um die größte Spielhalle handelt. So langsam wird mir klar, warum bis jetzt noch keiner eine konkrete Antwort auf diese so simpel erscheinende Frage gefunden hat. Selbst Leute, die als Insider zu bezeichnen sind, können nicht mehr als vage Aussagen machen. Wo der Ursprung allen Übels liegt, stellt sich dann bei der Frage nach der größten Spielhalle im bundesdeutschen Gebiet heraus.

Selbst bei diesem im Verhältnis zur "restlichen Welt" recht kleinen Gebiet ließ sich diese Frage nicht eindeutig beantworten, so daß ich mich am Ende auf etwas beschränkt habe, was sich wirklich definitiv beantworten ließ. Gleichzeitig dürfte in dem Falle durchaus eine maßgebende Antwort zu finden sein. Die Schlußlösung sieht so aus, daß ich die größte **Spielothek** unseres Landes aufsuchen konnte. Doch bleiben wir noch kurz bei der heiklen Frage, warum sich die allgemein größten Spielhallen nicht deutlich definieren lassen. Einen Punkt hatten wir ja schon, indem wir die verschiedenartigen Einrichtungen nicht miteinander vergleichen konnten. Daß hier Vergleiche nicht möglich sind, ist auch durchaus einleuchtend; aber was ist mit den einheimischen Hallen, die sich doch sehr ähneln? Auch in diesem Falle ist eine genaue Aussage nicht



möglich, weil verschiedene Hallen in verschiedenen Bereichen die größten sind. So hat die eine Spielhalle in der Stadt X zwar die größte Stellfläche anzubieten, aber die Spielhalle in Stadt Y hat viel mehr Geräte in ihrer Halle aufgestellt. Eine weitere hat wieder die meisten Angestellten beschäftigt, was auch nicht außer acht gelassen werden darf. Doch was ist das, da taucht doch tatsächlich noch eine auf, die die höchsten Einnahmen im ganzen Jahr bringt. Ihr seht also, daß es gar nicht so einfach ist, die Frage zu beantworten. Unter Berücksichtigung all dieser Kriterien konnten wir dank der Firmen-gruppe **Gauselmann** im Bereich der **Spielotheken** eine konkrete Antwort auf unsere Frage finden.

Weiß es schon einer? Die größte **Spielothek** im bundesdeutschen Gebiet befindet sich in Frankfurt, in der Nähe der Zeil. Also packte ich meinen Koffer und die Kamera, um mir die größte **Spielothek** mal etwas näher anzuschauen. Ohne die genaue Adresse noch im Kopf zu haben, machte ich mich auf die Suche, da etwas Hypergroßes mit Sicherheit einem sofort ins Auge fällt. "Tja", dachte ich so bei mir, "ich laufe auf, ich laufe ab, nichts zu sehen." Doch da, ich sehe sie und stürze geradewegs darauf zu. Schuld war eine Baustelle in unmittelbarer Nähe, die mich an der Größe zweifeln ließ. Tatsache bleibt, daß die Pforten

dieser Spielhalle nicht bombastisch aufgemacht sind, sondern dem normalen Standard entsprechen. Ich lasse mich also überraschen, was mich im Innern erwartet. Knalleffekt! Wo hört denn hier was auf? Im Prinzip eine ganz normale **Spielothek**, doch ein etwas genauerer Blick verrät einiges mehr. Nach herzlichem Empfang mit der schon obligaten Tasse Kaffee schreite ich einmal dieses große Ungetüm ab. Was mir schon beim Eintreten durch einen der beiden Eingänge aufgefallen ist, finde ich voll bestätigt. Alles was es an aktuellen Simulationsgeräten gibt, findet man hier. Bestens bestückt, kann man da nur sagen! Von **MIDNIGHT LANDING** bis **FINAL LAB**, für jeden ist was da!

Das läßt sich auch für den Bereich Billard feststellen. Gerade die Billardtische erfordern verdammt viel Platz. Noch ein wenig mehr von diesem kostbaren Platz beansprucht ein Snookertisch, der eine echte Rarität in den Hallen ist. In Frankfurt findet man einen solchen Tisch, der auch während meines Besuchs stets belegt war. Dabei wird dieser Sport noch recht stiefmütterlich in unserem Land behandelt, ganz im Gegensatz zu den Leuten auf der Insel. In England zählen Snookerspieler mittlerweile zu den bestbezahlten Sportlern überhaupt. Bevor die Top-Ten der Stars das Queue in die Hand nimmt, muß schon eine gewaltige Summe hingeblickert werden. Hinzu kommen die hohen Preisgelder, die bei jedem Turnier ausgespielt werden. Manch einer scheint sich immer noch nicht ausmalen zu können, wie groß so ein Snookertisch ist. Vielleicht hilft es etwas, wenn ich erwähne, daß es manchmal sogar einer "Hilfskrücke" zum Auflegen des Queues bedarf, die in Fachkreisen auch gelegentlich als "Oma" bezeichnet wird. Auf dieser kann man dann den Stock auflegen, da die Armlänge nicht mehr ausreicht. Zu den Spielregeln sei nur kurz erwähnt, daß rote und farbige Kugeln im Wechselspiel ver-

senkt werden müssen. Hat man also eine farbige Kugeln versenkt, muß mit dem nächsten Stoß eine rote Kugel eingeputzt werden. Eine längere Ausführung der Spielregeln ist an dieser Stelle leider nicht möglich, doch läßt sich das an anderer Stelle genauer nachlesen.

Ziehen wir doch weiter durch die riesige Spielhalle. Klein aber fein sind die Räume, in denen die Geldspielgeräte postiert sind. Clever, kann man da nur sagen. Schon auf die neuen Gesetze ausgelegt, die 1995 endgültig eingehalten werden müssen, befinden sich auf genau 15 qm drei Spielgeräte. Der kluge Mann baut halt vor. Schon jetzt entspricht die Anlegung der Geldspielgeräte den Maßstäben von 1995, was sicherlich nur von Vorteil sein kann. Zumal man sagen muß, daß die kleinen Räume recht ansprechend wirken. Doch da hat jeder seinen eigenen Geschmack. Tatsache bleibt, daß die **Spielothek** in Frankfurt

auf das Modernste eingerichtet ist.

Auf dem laufenden ist sie auch im Bereich der TV-Spiele und Flipper. Alles was neu ist, kann man hier finden. Selbst Spiele, die sich noch vor einer Woche in der Testphase befanden, sind brandaktuell in der Spielhalle vertreten. Wenngleich sie nicht die ersten sind, die diese Spiele kennenlernen, so zählen sie doch zu denen, die als erste die Spiele in der Halle stehen haben, die die Testphase überstanden haben.

Schon toll, was man hier alles geboten bekommt. Es ist wirklich für jeden etwas da. Alles was das Spielerherz begehrt, findet man in dieser Spielhalle. Am Ende bleibt nur Positives unter dem Strich stehen. Für Ordnung ist gesorgt, das Angebot stimmt, und für die entsprechende Atmosphäre hat man auch Vorsorge getroffen. Nicht nur die Video-Musikbox trägt dazu bei, sondern auch die Spielinsel, die ebenfalls nicht überall Platz findet, strahlt



mehr Atmosphäre aus als jedes Spielgerät an der Wand. Da hat der Hausherr gut lachen bei dem Prachtstück, das in seinen Händen liegt. Mit Recht! Zwar wissen wir jetzt immer noch nicht, welches die größte Spielhalle der Welt ist, aber daß jetzt bekannt ist, wo die größte **Spielothek** in bundesdeutschen Landen ist, hat ja auch schon etwas für sich. Doch sei noch gesagt, daß die größte nicht unbedingt die außergewöhnlichste sein muß. Wer sich

also schon auf den Weg machen möchte, um die größte **Spielothek** zu sehen, sollte seine Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Es ist eine ganz normale **Spielothek** wie jede andere auch. Lediglich das Angebot ist größer, da mehr Fläche vorhanden ist, worüber sich die Ortsansässigen freuen dürfen. Kein Reiseziel, aber ein Blick bei einem zufälligen Besuch könnte sich bestimmt lohnen!

Thomas Brandt

INTERNATIONAL



SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

Arcade Classics	45,90
Armagedon Man dt.	59,90
Aaargh	59,90
Asterix dt.	64,90
Barbarian (Psygnosis)	59,00
Bard's Tale I dt.	75,00

Bard's Tale II dt.
69,90

Buggy Boy dt.	57,90
Bubble Bobble	54,90
Bobo dt.	54,90
Black Lamp dt.	53,90
Better Dead than Alien	54,90
Bermuda Project dt.	68,90

Carrier Command dt./engl.
69,90/57,90

Chubby Cristle dt.	56,90
Corruption dt.*	69,90
Dungeon Master dt.*	69,00
Droid II dt.	53,90
Defender of the Crown	69,00
Emerald Mine II mit Editor	37,90
Euro Soccer 88 dt.	54,90
Extensor	19,90
Fußballmanager II dt.	58,90
Ferrari Formula one dt.	69,90
Flugsimulator II	95,00
Scenary Disk West Europa	44,90
Scenary Disk Japan	44,90

Fugger dt.*
53,90

Fire and Forget	54,90
Frost Byte	54,90
Fred Feuerstein dt.	54,90
Future Tank	54,90
Garrison II	59,00
Gettyburg	75,00
German Footballsim. dt.	45,90

AMIGA

Interceptor dt.	68,90
Indian Mission dt.	54,90
Jet	95,00
Katakis*	a.A.
Leatherneck	53,90
Macadam Bumper*	a.A.
Mercenary dt.	64,90
Obliterator dt.	68,90
Ooze dt.	69,90

Out Run*
59,90

Ports of Call dt.	79,90
Pink Panther dt.	54,90
Phantasm	54,90
Pandora dt.	56,90
Quadralian*	54,90
Rockfort	54,90
Return to Genesis	54,90
Return to Atlantis	69,90
Silent Service dt.	64,90
Space Baller dt.	19,90
Superstar Icehockey dt.	64,90
Street Fighter dt.	66,90

Sommer Olympiad '88 dt.
54,90

Sub Battle Simulation	68,90
Starglider II*	a.A.
Sky Fox II*	a.A.
Universal Military Sim. dt.*	69,00
Vampire's Empire	54,90
Virus*	54,90
Western Games dt.	49,90

Starray dt.
59,90

Neues Kopierprogramm Fast'em V 1.2 dt.	89,00
---	-------

ATARI ST

Arkanoid II
54,90

Alien Syndrome	54,90
Armagedon Man dt.	59,90
Black Lamp dt.	53,90
Bobo dt.	54,90
Buggy Boy dt.	57,90
Bubble Bobble	49,90
Bermuda Project dt.	68,90
Beyond the Ice Palace dt.	59,90
Better Dead than Alien	54,90
Bionic Commandos	54,90
Corruption dt.	54,90
Carrier Command dt.	69,90
Captain Amerika	54,90
Captain Blood dt.	68,90
Dungeon Master dt.	68,90
Euro Soccer 88 dt.	54,90
Flugsimulator II	95,00
Scenary Disk West Europa	44,90
Scenary Disk Japan	44,90
Fußballmanager II dt.	58,90
Fugger dt.*	53,90
Fire and Forget	54,90
Goldrunner II	54,90
Gauntlet II	54,90

- Versand per NN plus 6,50 DM
- Unsere aktuelle Preislste erhalten
Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken
(Computertyp angeben).

24-Std.-Bestellannahme
(Anrufbeantworter)

- Preisänderungen vorbehalten

ATARI ST

Indoor Sports dt.	57,90
Impossible Mission II dt	69,90
International Soccer	54,90
Indian Mission dt.	54,90

Jet engl./dt.
95,00/125,00

Killdozer dt.	59,90
Kaiser	109,90
Leatherneck	53,90
Legend of Sword	69,90
Micky Maus	54,90
Master of the Univers	54,90
Out Run	57,90
Obliterator dt.	68,90
Ooze dt.	69,90
Oids	54,90
Pink Panther dt.	54,90
Phantasm	54,90
Quadralian	54,90
Rockfort	54,90
Rempage	45,90
Spitfire 40 dt.	69,90
Shadowgate	69,00
Superstar Icehockey dt.	64,90

Sommer Olympiad 88 dt.
54,90

Star Trek dt.	49,90
Space Baller dt.	19,90
Tau Ceti dt.	54,90
Thundercats	54,90
The Empire Strike Back	54,90
Ultima IV	69,00
Virus dt.	54,90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen
Computer Softwarevertrieb
Postfach 83 01 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, Tel.: 02 21/60 44 93

Sekt oder Selters!

König Fußball ist in diesem Jahr eins der brandheißen Themen, über das an jeder Ecke gesprochen wird. Nach der wunderbaren Europameisterschaft, aus der Holland als Sieger hervorging, reißen die heißen Diskussionen nicht ab. Wer startet am besten in die neue Bundesliga-Saison? Wie weit kommt die bisher so begeisternd aufspielende Olympia-Auswahl in Seoul? Fragen, bei denen die Antworten noch etwas auf sich warten lassen. Im Gegensatz dazu sind in zwei Bereichen schon Entscheidungen gefallen. Wo, das erfahren Sie bei uns!

Sieger in Köln!

Beginnen wollen wir mit den guten Nachrichten, die wir mitzuteilen haben. Es gibt Gewinner, was immer gut ist. Am 16. Juli fand die Endrunde im TV-Fußball statt. Sechzehn Teilnehmer hatten sich in den Vorrunden-Spielen in Spielotheken qualifiziert und reisten

von allen Ecken der Bundesrepublik Deutschland, einschließlich West-Berlin, in Köln an. Dort erwartete die Finalisten ein buntes Programm mit einigen Überraschungen. Die erste angenehme Überraschung dürfte für die Teilnehmer das Hotel gewesen sein. Mit der Unterbringung muß ein jeder wohl zufrieden gewesen sein,

wenn man die Gesichter richtig deuten durfte. Zumal jeder seinen Partner mitbringen durfte, als eine Art moralischer Beistand. Entsprechend steigerte sich der ein oder andere schon vor der eigentlichen Veranstaltung in ein richtiges Spielfieber. Mit dem Beginn der Veranstaltung kam dann nicht nur das kalte Buffet zum Vorschein, sondern auch die einzige negative Überraschung. Das Finale mußte auf zwei Geräten ausgetragen werden, wobei der eine Champ am FREE KICK war, aber von WORLD CUP noch nie etwas gehört hatte - und umgekehrt! Doch konnte man sich auch in diesem Punkt einig werden. So konnte auch allgemeine Begeisterung während des Wettkampfs beobachtet werden, wengleich der eine oder andere sich auch etwas niedergeschlagen zeigte. Warum auch nicht? Als die Gewinner

endlich feststanden, konnten sich drei Teilnehmer über Reisen nach Lissabon, Rom und Madrid freuen.

Doch damit war der Samstagnachmittag im Geißbockheim noch lange nicht beendet. Sportmoderator Mathias Preuß von RTL-Plus konnte noch einen Ehrengast begrüßen: Niemand geringeren als Rudi Gutendorf. Bekannt als "Riegel-Rudi", stand er den Anwesenden für eine gute Stunde Rede und Antwort.

Um die Veranstaltung richtig abzurunden, gab es zuguterletzt noch ein leckeres Abendessen, bei dem alle noch einmal gemütlich beisammen saßen.

Damit auch Ihr vielleicht in diesem Jahr noch einmal in einen ähnlichen Genuß kommen könnt, geben wir Euch einen kleinen Tip mit auf den Weg. Seit einiger Zeit stehen zwei neue Geräte in den Spielotheken, die das Thema "Olympische Sommerspiele" beinhalten. Auch hier wird sehr wahrscheinlich ein Wettbewerb stattfinden, wo am Ende der Bundessieger ermittelt wird. Fangt also schon einmal kräftig an zu üben, damit die nächste Reise an Euch geht.

Nachhause geschickt

Kommen wir nun zu dem Teilbereich, in dem eine negative Entscheidung gefallen ist, so traurig es auch sein mag. Wer die vergangene Normalausgabe der ASM in den Händen gehalten hat und ganz zufällig einmal die Spielhalle gelesen haben sollte, weiß mittlerweile schon einiges über das Auswahlverfahren von TV-Spielen in den Spielhallen. Doch sei zur Einführung noch einmal kurz erläutert, um was es dabei geht. Bevor ein Videospielgerät in fast jeder Spielhalle auftaucht, wird erst einmal getestet, ob das Publi-



Rudi Gutendorf (zweiter von rechts) mit den Siegern der Deutschen Spielothek-Meisterschaft im TV-Fußball. Von links nach rechts: Axel Wachholz, Berlin (3. Platz); Markus Schommer, Saarlouis (1. Platz); und Thomas Felchner, Hattingen (2. Platz)

kumpotential dafür auch vorhanden ist. Sollte das Spiel also keinen Anklang finden, wird es erst gar nicht in das Repertoire aufgenommen. Das bedeutet, daß ein Spiel die Testphase, in der etwa fünf Musterexemplare willkürlich irgendwo aufgestellt wurden, nicht überlebt hat.

Ursachen gibt es dafür viele! Die einfachste ist natürlich, wenn das Spiel einfach schlecht ist. Ein Blick genügt den Profis meist schon, um festzustellen, was sie bei dem neuen Spiel erwartet. Doch

kommt es nur recht selten zu solchen Situationen, da die Verantwortlichen bei ihren Auswahlkriterien schon ein geschultes Auge beweisen. Trotzdem kann alles mal passieren. Viel häufiger taucht eine andere Form der Ablehnung auf - Unspielbarkeit!

In diesem Falle finden die Spiele zwar den entsprechenden Zuspruch, aber die Steuerung ist bei weitem zu schwierig oder nicht dem Spiel entsprechend. So kam es auch fast dazu, daß HEAVY WEIGHT CHAMP von SEGA beinahe nicht in unseren Spielhallen gelandet wäre. Die Steuerung schien ideal, wenn man mal von dem aufsehenerregenden Lärm absieht. Wer an dem Gerät einmal richtig Schläge verteilt hat, der wird recht schnell gemerkt haben, daß sich alle Blicke in seine Richtung wendeten. Wo lag also der Fehler bei dem guten Spiel? Ganz einfach! Während die recht kleinen Asiaten nicht gerade sehr kräftig gebaut sind, haben die Europäer schon etwas mehr an Korpuslenz zu bieten. So konnte es passieren, daß dieses Spiel einwandfrei funktionsfähig angeliefert wurde. Doch der erste richtige Bulle ließ alle Träume platzen. Wie ein Wilder schlug er auf seinen Gegner ein, bis

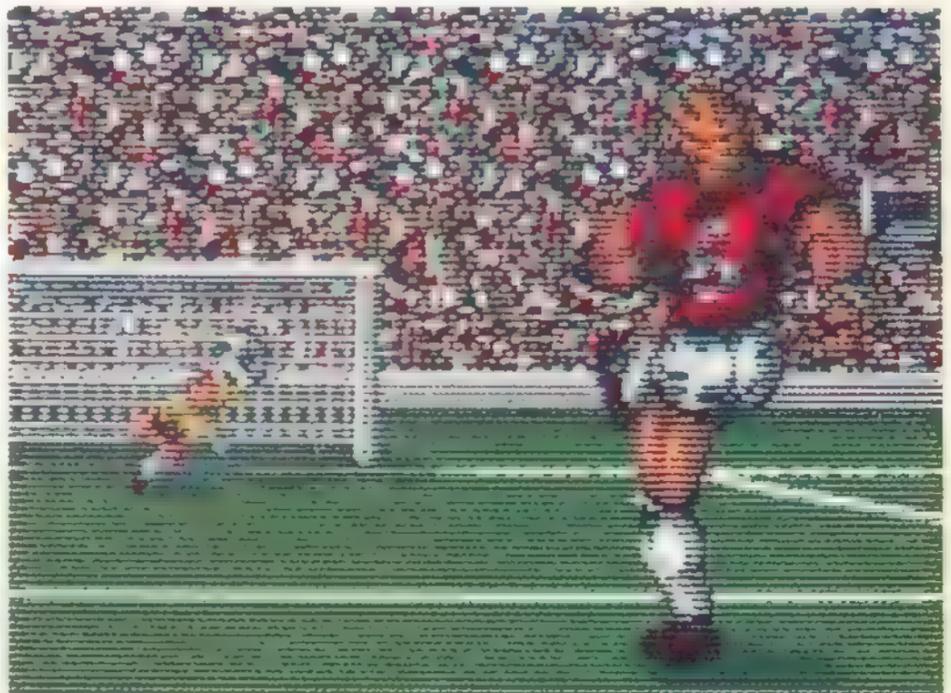
sich die Stangen in alle Richtungen bogen. Schade, leider nicht bestanden! Um so größer war die Freude, als der Hersteller das Problem doch noch in den Griff bekam. Doch spielen nicht nur Materialfehler in bezug auf die Steuerung eine Rolle. Allein die Handhabung kann schon bei weitem zu schwierig sein, so daß der interessierte Spieler das Game einfach links liegen läßt. Ein Versuch ist zwar immer dabei, weil etwas Neues natürlich die Neugierde weckt. Stellt der Fighter beim ersten



und zweiten Spiel fest, daß er bei größter Rudelei nicht zum Erfolg kommt, gibt er auf. Auch in solchen Fällen wird für Verbesserungen gesorgt, so daß die meisten Spiele doch ihren Weg in die Spielstätten finden.

Gelegentlich handelt es sich dabei nur um die Variation von zwei und vier Spielern. Während sich zwei Leute mühselig einen abquälen, kommt bei vier Aktiven richtig Freude auf. Da lohnt sich schon eine Verbesserung der Spielbarkeit. Nicht gelohnt hat es sich bei dem Spiel KICK OFF! Gerade noch rechtzeitig zur Europameisterschaft erschienen, konnte sich dieses

Das Ergebnis ist bekannt! Vielleicht haben wir aber doch noch Glück, da ein weiteres Fußballspiel im Rennen liegt. Doch auch hier tun sich die Verantwortlichen schwer. Die Vorlaufzeit ist mittlerweile schon erheblich länger als bei den meisten anderen Spielen. Bei uns könnt Ihr Euch selbst überzeugen, was zumindest die Grafiken zu bieten haben. Sieht doch nicht schlecht aus, oder? Trotzdem scheint es noch für viele Leute zu schwierig zu sein. Warten wir es also ab! Vielleicht reicht es ja doch noch für FIGHTING SOCCER von SNK. Jedenfalls könnt Ihr vielleicht jetzt einen kleinen



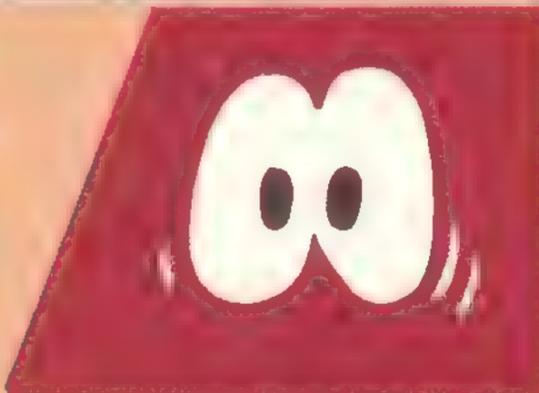
Fußballspiel nicht durchsetzen. Seltsam, wenn man bedenkt, daß Fußballspiele schon einen gewissen Beliebtheitsbonus mitbringen. Die Version verfügte auch über wirklich gute Grafiken, aber es war einfach nicht einfach zu handhaben.

Eindruck davon gewinnen, was es für Spiele sind, die an der Grenze von Hopp oder Top stehen. Beschwerden kann sich zumindest keiner, da der Endverbraucher über Hit oder Niete entscheidet.

Thomas Brandt

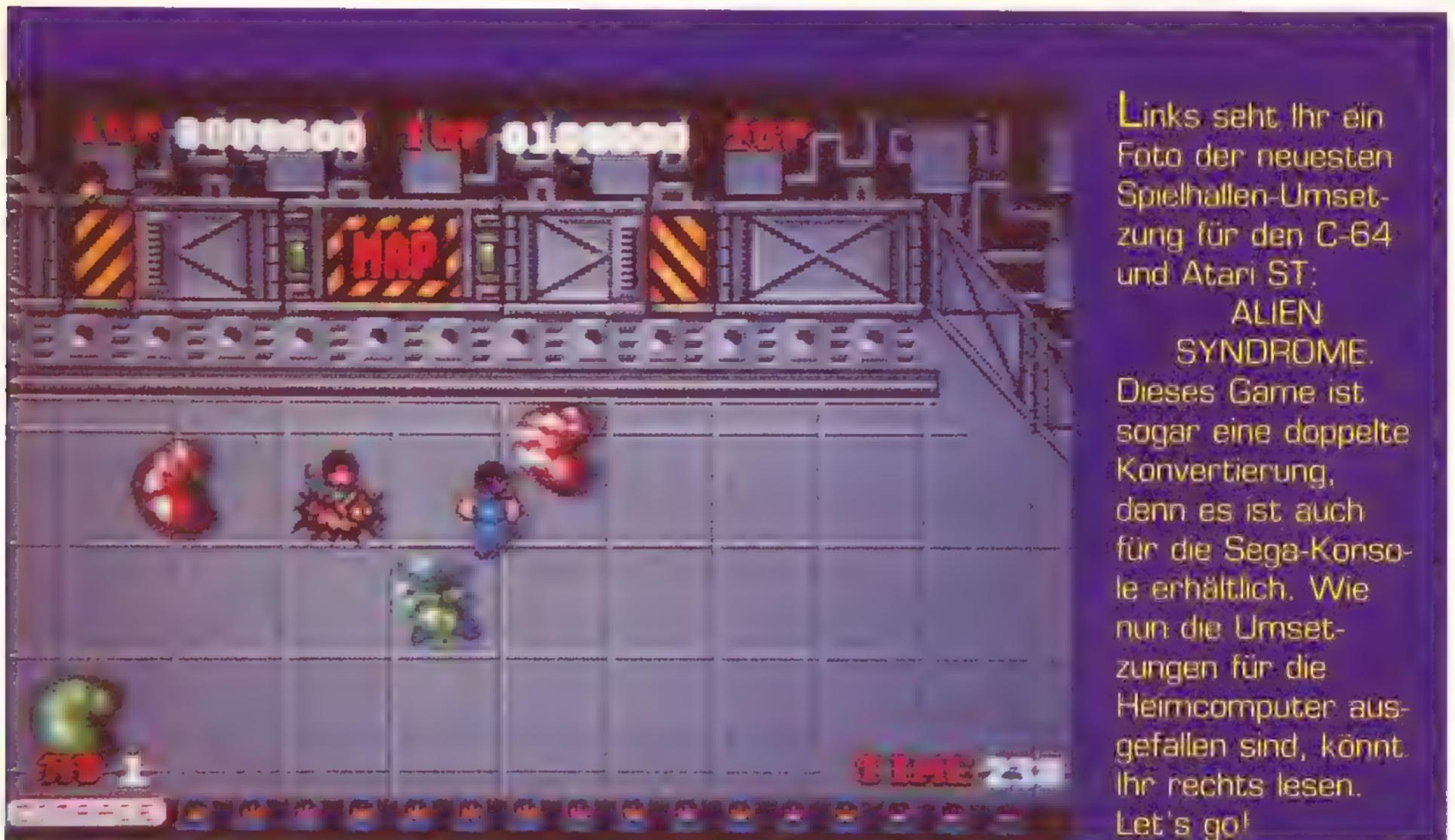


KONVERTIERUNGEN



AUF EINEN BLICK ...!

In dieser ASM SPECIAL beschäftigen wir uns ausgiebig mit brandneuer Software, die in ihrer "Urform" bereits schon mal in der "normalen" ASM getestet wurde. Wie Ihr wißt, haben wir eine Rubrik eingeführt, die sich mit den Umsetzungen befaßt. Nun aber präsentieren wir Euch in der vorliegenden Ausgabe eine Reihe von ausführlichen Tests der sogenannten "Konvertierungen", übrigens die Wortschöpfung eines gewissen "M.K." der ASM-Redaktion. Um Euch gleich zu Beginn zu verwirren, hier einige Erklärungen zum "Konvertieren": Weil wir eine schöne neue Bezeichnung für Umsetzungen haben wollten, entschlossen wir uns für eine Mixtur aus "Konversion" [= Umwandlung, relig. Bekehrung] und "Konverter" [= Umwandler]. Heraus kam der Begriff "Konvertierung", was nichts anderes bezeichnen soll, als die Umsetzungen bestimmter Spiele von einem auf den anderen Rechner. Wir sind in dieser SPECIAL etwas abgekommen von den Konvertierungsnoten in der "normalen" ASM. Wir finden, bei einem ausführlicheren Test sollte man das bewährte ASM-Benotungs-Schema ansetzen. So werdet Ihr auf den nächsten Seiten die ASM-typischen Kästchen vorfinden. Den Programm-Steckbrief haben wir etwas geändert: Neben dem Titel, dem Circa-Preis und der Hersteller- und Musterangabe stellen wir "Umsetzung für:" und "erstmals getestet in" heraus, um Euch einen besseren Überblick zu schaffen. Im Test selbst findet Ihr die für Euch notwendigen und wichtigen Hinweise auf Vergleichsmomente anderer Versionen. Nun aber genug des Schwafelns - es kann losgehen! (Manfred Kleimann)



Aliens -Null Problemo!

Auf dem SEGA (Spielhalle) hat's begonnen, auf dem SEGA-MASTER-SYSTEM (Konsole) ging's weiter. Der 64er bekam seine Umsetzung - und schließlich auch der Atari ST. Letztere Fassung ist meiner Meinung nach die gelungenste Versoftung des Originals. Warum, erfahrt Ihr in den nächsten Minuten.

Programm: Alien Syndrome, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ace Software, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8&9/88, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Die Story ist klar: Man sucht sich einen Charakter aus (entweder Frau oder Mann), der sich als Held(in) durch ein Labyrinth ballert, Aliens zerstört, Zusatzwaffen in verschiedenen Nischen sammelt, Geiseln befreit und am Ende der jeweiligen Aufgabe die Zeitbombe entschärft. So weit, so gut. "Ne Story wie diese sagt noch nicht allzuviel aus", dachte ich bei mir. "Erst mal sehen, was ACE hat."

Zunächst bestimme ich, welche Option ich anstrebe (Ein- oder Zwei-Spieler-Modus möglich), betätige "F1" (Menü erscheint), um dann mit "F10" das ALIEN SYNDROME kennenzulernen. Gleich zu Beginn erkenne ich die erste Geisel, die sich hilfeschreiend, händeringend an mich wendet. Durch bloßes Berühren ist sie "mein", und ich kann mich auf das Labyrinth voller Aliens konzentrieren. Ausgestattet mit drei Leben und ner Normal-Wumme versuche ich, die verschiedenfarbigen und vielgestaltigen Aliens abzuschießen, bevor mich diese betatschen.

Ich renne also fast ständig feuernd durch die zahllosen Gänge des Komplexes, um in besonderen Nischen, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind, Zusatz-Waffen zu erschaffen. Wichtig sind auch die Terminals, die mit "MAP" bezeichnet werden: Für ne gewisse Zeit erhalte ich Auskunft über meinen und der Geiseln

Standort. In einer separaten Anzeige vergewissere ich mich, wie oft ich noch als Retter in der Not gebraucht werde (die Anzahl der Geiseln wird optisch dargestellt). Die Zusatz-Waffen sind Laser, Flammenwerfer und verschiedene Feuerbälle. In bestimmten Nischen findet sich auch eine kleine Drone, die man als ballenden Kameraden gut gegen die Feinde einsetzen kann.

Der Ausgang (EXIT) in die Freiheit ist erst dann für Euch offen, wenn Ihr alle Geiseln gerettet habt. Danach beginnt ein neues Abenteuer in einem komplett neuen Labyrinth. In diesem, dem zweiten Teil, bekommt man es mit einem gewaltigen Monster zu tun (hübsch gezeichnet!), das man innerhalb der erlaubten Zeit zur Strecke bringen muß...

Ein Bravo an ACE, weil man es verstanden hat, eine Spielhallenkonzeption dermaßen gut auf einen Heimrechner zu bringen! Die Grafiken sind äußerst gut; die Steuerbarkeit ohne Tadel, der Spielaufbau ausgezeichnet. Ich bin sicher, daß ALIEN SYNDROME auf dem ST sehr, sehr rasch die Charts stürmen wird, da durch gute programmiertechnische Feinarbeit ein Game entwickelt wurde, das so recht nach dem Geschmack der ST-User sein dürfte. Empfehlungsstufe 1!!!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Programm: Alien Syndrome, **System:** C-64, **Preis:** ca. 38 DM (Kass.) ca. 55 DM (Disk.), **Hersteller:** The Edge, **Muster von:** 9.

In den Spielhallen erreichte ALIEN SYNDROME trotz nicht zu leugnender handwerklicher Qualitäten niemals den Kultstatus anderer Sega-Automaten wie z. B. *Afterburner* oder *Thunderblade*, was wohl mit dem etwas altbackenen Spielprinzip zusammenhängen mag. Gerade diese konzeptionelle Einfallslosigkeit ist auch das Hauptmanko der C64-Fassung. Hinsichtlich des Spielablaufes wird nämlich nur das spätestens seit Atari's Klassiker *Gauntlet* bekannte Labyrinthprinzip variiert und um einige für Ballerfreunde unverzichtbare Extras erweitert. Kurz zur Hintergrundgeschichte: Eine Horde wenig freundlicher Außerirdischer hat eine Raumstation überfallen und kurzerhand sämtliche dort anzutreffenden Wissenschaftler gefangengenommen. Da Ihnen als erfahrenem Alien-Atomisator wenig daran gelegen ist, sich den extraterrestrischen Umtrieben hinzugeben, beschließen sie, wahlweise mit der Unterstützung eines Partners, den Kidnappern den Kampf anzusagen. Ausgerüstet mit einer Laserpistole betreten Sie das erste von insgesamt sieben Raumschiffen, auf denen es nur so von gegnerischen Sprites wimmelt.

Punkte erzielt man jedoch nicht nur durch das geschickte Aus-dem-Weg-räumen entgegenkommender Fieslinge, sondern auch durch das Aufheben von Fragezeichen und die Befreiung wartender Forscher. Sind alle Wissenschaftler aufgesammelt, öffnet sich eine Tür zum nächsten Level, doch bevor dieser geladen werden kann, steht dem Spieler noch eine unangenehme Überraschung in Form eines überaus unangenehmen Endmonsters bevor, das innerhalb eines Zeitlimits besiegt werden muß. Die Kreaturen in

ALIEN SYNDROME scheinen geradewegs einem Horror-B-Picture entsprungen zu sein: Totenköpfe auf schwabbelnder Gehirnmasse, mutierte Rieseninsekten und andere Geisterbahngimmicks verleihen dem Programm den richtigen Gruseltouch, vor allem, weil es dem Hersteller gelungen ist, grafisch einigermaßen etwas aus der recht antiquierten Hardware herauszuholen. Da tummeln sich viele, vortrefflich animierte Sprites auf dem Bildschirm, weisen die Hintergrundgrafiken enorme Detailtreue auf und lassen die Gegner etliches an netten Effekten erkennen. Einziges wirkliches Problem ist das abschnittsweise Scrolling des Spielfeldes, das den Bewegungsspielraum recht stark einschränkt und nicht gerade zur Übersichtlichkeit beiträgt. Im Bereich Musik üben sich die Programmierer unverständlicherweise in Zurückhaltung: Zwar kann man doch nachvollziehen, daß die digitalisierten Sounds des Automaten nicht übernommen werden konnten, doch warum man deswegen auf schlichte Effekte Marke "Baller, Baller" zurückgreifen mußte, bleibt fraglich. Spielerisch kann ALIEN SYNDROME hauptsächlich im Zwei-Spieler-Simultan-Modus überzeugen. Mittels geschickten Teamworks dürfte es kaum ein Problem sein, die ersten Level unbeschadet zu überstehen und in den Genuß ganz besonders abstoßender Fieslinge zu kommen. Wer auf allzugroße spielerische Abwechslung verzichten und sich zudem für geradlinige Ballerspiele begeistern kann, findet in ALIEN SYNDROME sicherlich einen lohnenden Zeitvertreib. Freunden weniger derber Unterhaltung dürfte das fröhliche Monster-Gemetzel eher schwer im Magen liegen.

Klaus Vill

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: PHM Pegasus, **Umsetzung für:** PC, mind. 256k, mind. DOS 2.1, **Preis:** ca. 70DM, **Hersteller:** Electronic Arts/Lucasfilm Games, **erstmalig getestet in:** ASM 12/87, **Muster von:** Electronic Arts.

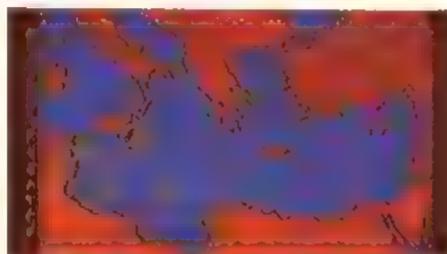
Das Programm **PHM PEGASUS** wird von einer handelsüblichen DOS-Oberfläche gestartet, was den Vorteil hat, daß man dem Programm seine PC-Konfiguration mittels des Startbefehls mitteilen kann. So ist man in der glücklichen Lage, zwischen CGA, EGA, Tandy, schwarzweiß und monochrom wählen zu können. Begrüßenswert dürfte ebenfalls sein, daß das Programm nicht im geringsten kopiergeschützt ist, so daß man es ohne Probleme z.B. auf seine Harddisk übertragen kann. Man wird in der Anleitung aber sowieso angewiesen, nur eine Kopie des Programmes zu benutzen und das Original am besten an einem sehr sicheren Ort zu ver-

Schiff ahoi!

Eine ganze Weile nach der Veröffentlichung von PHM PEGASUS für den C-64 bringen **ELECTRONIC ARTS/LUCASFILM GAMES** nun die PC-Konvertierung dieser Simulation heraus. Ob, und wenn ja, inwiefern sich diese Version mit den anderen Versionen messen kann, wollen wir sehen.

wahren. Hat man nun beim Laden den richtigen Grafikmode angegeben, so wird das Programm recht flott, mit Unterbrechung des Titelbildes, gebootet. Bevor man aber in See stechen kann, muß man die Sicherheitsabfrage hinter sich bringen. Hier muß man die Daten eines angezeigten Schiffes in den Rechner eingeben. Hat man dies erledigt, so kann man sich überlegen, an welche der zehn neuen Missionen man sich heranwagen möchte. In der beigelegten Anleitung findet man alle zehn Missionen

erklärt. Diese Erklärung beinhaltet das Einsatzziel, die Probleme, die dabei aufkreuzen, den dabei erreichbaren Rang



und einige kurze Tips. Weiterhin werden natürlich alle nötigen Erläuterungen zum Schiff, der PHM Pegasus, dem tollsten Tragflächenboot, das man für Geld bekommen kann,

gegeben. Die Grafik ist für den PC, auch monochrom, recht gut gelungen. Daß sie nicht die schnellste aller Grafiken ist, dürfte klar sein, für den PC ist sie aber eindeutig über dem Durchschnitt. Naja, der Sound ist typisch PC-mäßig. Mehr als Piepen und Kratzen ist nicht aus dem Lautsprecher zu vernehmen, und ich heimste mir beim Test an einem der Redaktions-PCs mehr als einen bösen Blick ein, der mir bedeutete, ich solle doch endlich den Sound mittels eines Schraubenziehers in den "Lautsprecherrippen" des PCs abstellen. Trotz dieser Widrigkeit halte ich PHM PEGASUS insgesamt für ein recht gelungenes PC-Programm, mit dem man sich sicherlich eine ganze Weile vergnügen kann. Uli

Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	8

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

C-64

720 Degree	C 25 90 D 31 90	Gauntlet II	C 29 90 D 39 90	Roadwar	C 25 90 D 35 90
Altern. Worldg.	C 29 90 D 39 90	G. B. Air Rail.	C 29 90 D 39 90	Rolling Thunder	C 29 90 D 35 90
Apollo 18	C 35 90 D 49 90	Giana Sisters	C 29 90 D 39 90	Rygar	C 25 90 D 35 90
Ark. Rev. o. Doh	C 29 90 D 39 90	Gryzor	C 29 90 D 39 90	Shloh	D 39 90
Bad Cat	C 29 90 D 39 90	Hunter Patrol & Ad Inf	D 19 90	Sh.'em Up C.Kit	C 49 90 D 59 90
Bangkok Knights	C 29 90 D 39 90	Hysteria	C 25 90 D 35 90	Sidewise	C 25 90 D 35 90
Barda Tale I	D 49 90	Ice Palace 8 Hopto	D 19 90	Six Pack III	C 29 90 D 39 90
Barda Tale II	D 49 90	Impact	C 29 90 D 39 90	Skate or die	C 29 90 D 49 90
Barda Tale III	D 49 90	Imp. Mission 2	C 29 90 D 39 90	Solid Gold	C 29 90 D 39 90
Basil the Mouse	C 25 90 D 35 90	In 80 Tagen u.d. Welt	39 90	Starfox	C 29 90 D 39 90
Basketmaster	C 29 90 D 39 90	Int Karate +	C 25 90 D 35 90	Star Wars	C 25 90 D 35 90
Bedlam	C 29 90 D 35 90	Jagd a R. Ok.	C 49 90 D 59 90	Str Basketb	C 29 90 D 39 90
Bubble Bobble	D 35 90	Jinxter	D 59 90	Sub Battle Sim	D 39 90
Buggy Boy	C 29 90 D 39 90	Kane & Human Race	D 19 90	Summerg. VImpos Miss.	D 19 90
Captain America	C 25 90 D 29 90	Knight Orc	D 35 90	Summertime V Pitstop	D 19 90
Champ. Sprint	C 29 90 D 39 90	Legacy o.l. Ancients	D 59 90	Super Hang On	C 39 90 D 39 90
Cheesmaat. 2000	C 35 90 D 49 90	Lords of Conquest	D 39 90	Supersprint	C 29 90 D 39 90
C. Yaeger's AFT	C 39 90 D 49 90	Lucky Luke Nitroglyc.	D 49 90	Superstar Icehockey	C 29 90 D 39 90
Clever & Smart	C 29 90 D 39 90	Lurking Horror	79 90	Task III	C 29 90 D 39 90
Combat School	C 25 90 D 39 90	Magnetron	C 25 90 D 35 90	Terramex	C 29 90 D 39 90
Deflector	C 29 90 D 39 90	Maniac Mansion	D 39 90	Teedrive	C 35 90 D 39 90
Daja Vu	D 49 90	Mask	C 25 90 D 39 90	Tetris	D 49 90
Demon Stalker	C 29 90 D 39 90	Microleague Wrestling	D 59 90	The Train	C 29 90 D 39 90
Destructo	C 9 90	Mimputt	C 35 90 D 49 90	To be on Top	C 29 90 D 39 90
Diablo	C 19 90 D 35 90	Morpheus	C 39 90 D 49 90	Trantor	C 25 90 D 29 90
Driller	C 39 90 D 49 90	Motos	C 9 90	Traz	C 29 90 D 39 90
Earth Orbit Station	D 59 90	Octapolis	C 29 90 D 39 90	Trivial Pursuit (dtsch)	C 29 90
Elite Collection	C 49 90 D 59 90	One man & Nonterr	D 39 90	Vampire's Empire	C 29 90 D 39 90
Enlightenment	C 25 90 D 35 90	Outrun dt.	C 25 90 D 35 90	Verbenstrainer	D 49 90
Eternal Dagger	D 59 90	Pegasus Bridge	D 49 90	Videocarchiv dt.	D 14 90
Excaliba & Big Mac	D 19 90	Phantom & Hektik	D 19 90	Vokabeltrainer	D 49 90
Fields of Fire	D 39 90	PHM Pegasus	D	Volleyball Sim.	C 29 90 D 39 90
Flight Simulator 2 (dtsch)	D 89 90	Power at Sea	D 39 90	War I. t. South Pacific	D 59 90
Flunky	C 29 90 D 39 90	Proj. St. Fight.	C 39 90 D 49 90	Western Games	C 29 90 D 39 90
Fred Feuerstein	C 29 90 D 39 90	Quedex	C 29 90 D 39 90	Winter Ol. '88	C 29 90 D 39 90
4 Smash Hits	C 29 90 D 49 90	Red October	C 39 90 D 49 90	World Tour Golf	D 39 90
Garfield	C 29 90 D 49 90	Renegade	25 90 D 39 90	Yogi Bear	C 25 90 D 39 90

Amiga

7 Cities of Gold	89 90	Impact	39 90	Rocky	29 90
Adventure Constr. Set	89 90	In 80 Tagen u. d. Welt	59 90	Shadow Gate	89 90
Archon	89 90	Indoor Sports I	79 90	Shell	129 90
Archon II	89 90	Insanity Fight	59 90	Shooting Star	29 90
Backgammon	29 90	Jinxter	59 90	Sinbad	79 90
Bail Rider	49 90	Jump Jet	39 90	Space Battle	29 90
Barbarians	59 90	Karate	59 90	Space Fight	29 90
Bard's Tale I	79 90	Kickstart 2	29 90	Space Quest	69 90
Brackshadow	59 90	Knight Orc	59 90	Spellbreaker	89 90
Brainstorm	29 90	Kwasimodo	29 90	Starglider	89 90
Bratacase	39 90	Leaderboard	59 90	Starwars	59 90
Br. C. Football Fortunes	69 90	Leaderboard Tournament	39 90	Starways	49 90
C-64-Emulator	159 90	Leather God of Phobos	89 90	Stationfall	89 90
Challenger	29 90	Lurking Horror	79 90	Super Huey	59 90
Chessmaster 2000	79 90	MCC Assembler	159 90	Surgeon	119 90
Crazy Cars	29 90	MCC Pascal	229 90	Swooper	59 90
Cruncher Factory	29 90	Mercenary Compendium	79 90	Taekwondo dt.	29 90
Dark Castle	69 90	Mindbreaker	29 90	Tasstimes in Tonetown	39 90
Deep Space	99 90	Mind Forever	99 90	Temple of Apehal	69 90
Defender of the Crown	79 90	Modula 2	199 90	Terramex	59 90
Daja Vu	89 90	Moebius	69 90	Terrorpods	59 90
Diablo	49 90	Mousetrap	39 90	Tetra	59 90
Drum Studio	99 90	OGRE	69 90	The Faery Tale Adv.	119 90
Enchanter	89 90	Omega File	139 90	The Guild o' Thieves	79 90
Feud dt.	29 90	Othello	29 90	The Pawn	69 90
Firepower	59 90	Pac Boy	29 90	Timebandits	59 90
Flightsimulator II	129 90	Phantasia III	59 90	Typhoon dt.	49 90
Flintstones	59 90	Pink Panther	59 90	Ultima III	79 90
Formula One Gr. Prix	59 90	Planetfall	89 90	Uninvited	89 90
Garrison	59 90	Plutos	39 90	Vampire's Empire	59 90
Garrison II	59 90	Ports of Call	89 90	Viza Write	229 90
Giana Sisters	59 90	Power Pack	59 90	Wintergames	89 90
Gizmoz	139 90	Quwil dt.	49 90	Wishbringer	89 90
Gnome Ranger	49 90	Red October	59 90	Witness	89 90
Grand Slam Tennis	69 90	Roadwar	59 90	Wizball	69 90
Hacker	69 90	Rocket Attack	29 90	World Games	69 90
Hardball	69 90	Rolling Thunder	C 29 90 D 39 90	XR 35	29 90
Hollywood Hijinx	89 90	Rygar	C 29 90 D 39 90	Zork I	89 90
Hollywood Poker	59 90	Six-Pack II (neu)	C 29 90 D 39 90	Zork II	89 90

Spectrum + 3

Multiface 3	169 90	HiSoft Devpac	89 90
+3-Hits	29 90	Live Ammo	49 90
A.C.E. II	39 90	Magnificent 7	59 90
+3-Arcade-Hits	35 90	Matchday II	49 90
California Games	39 90	Solid Gold	49 90
Colossus Chess 4.0	49 90	+3 Sport Hits	35 90
Combat School	49 90	Starglider	49 90
Driller	59 90	Starwars	49 90
Eyes	49 90	Tasword Plus 3	59 90
Football Manager	35 90	The Pawn	49 90
Game Set Match	59 90	Thundercats	49 90
Gauntlet	39 90	Tomahawk	39 90
Gunship	49 90	World Class Ldb	39 90
HiSoft C-Compiler	79 90		

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm das in Ihren Computer geladen wurde; - kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; - mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K & 128K	169.90
MULTIFACE TWO für Schneider 464,664,6128	169.90

Schneider CPC

3-D-Voice-Chess	C 39 90 D 49 90	Flunky	C 25 90 D 35 90	The Rocky Horror Show	D 19 90
Ark. Rev. of Doh	C 29 90 D 39 90	Game Over	C 25 90 D 35 90	Rolling Thunder	C 29 90 D 39 90
Adv. Tact. Fighter	C 29 90 D 39 90	Gauntlet II	C 29 90 D 39 90	Rygar	C 29 90 D 39 90
Bedlam	C 29 90 D 39 90	Gryzor	D 39 90	Six-Pack II (neu)	C 29 90 D 39 90
Bobble	C 25 90	Inside Outing 3DC	C 25 90 D 35 90	Slapfight	D 39 90
Bubble Bobble	C 29 90 D 39 90	Jagd a Roter O.C.	C 49 90 D 59 90	Space Ace	C 29 90 D 39 90
Califor Games	C 29 90 D 39 90	Laser Basic dt.	C 29 90 D 39 90	Starwars	C 25 90 D 39 90
Crazy Cars	C 29 90 D 39 90	Masters o't U.	C 29 90 D 39 90	Terramex	C 29 90 D 39 90
Driller	C 39 90 D 49 90	Pegasus Bridge	D 49 90	Tetris	C 29 90 D 39 90
Fire Zone	C 39 90 D 49 90	Pirates! nur 6128	D 59 90	Tour de Force	C 29 90 D 39 90
				Volleyball Sim.	C 29 90 D 39 90

Nicht alles ist rosarot!

Es ist noch gar nicht so lange her, da landete ein wirklich gutes Programm für den Amiga von Magic Bytes mit dem Titel Pink Panther auf unserem Tisch. Dementsprechend fiel auch die Bewertung recht gut aus. Für die Sonderausgabe kam nun die C-64-Version gerade rechtzeitig in unsere Hände. Abermals stürzte man sich auf dieses Spiel, mit der Erwartung, einen Knüller in der Hand zu halten. Irrtum!

Programm: Pink Panther, **Umsetzung für:** C-64, **Preis:** ca. 32,-DM Kass. und ca. 45,-DM Disk, **Hersteller:** Magic Bytes, **Erstmals getestet in:** ASM 3/88, **Muster von:** 35.

Da ist sie nun, die C-64-Version! Pink Panther ist wieder angesagt. In der ASM März-Ausgabe noch als Hit auf dem Amiga in die Annalen der

Software-Szene eingegangen, hofft man nun, auf ein ähnlich gutes Produkt zu treffen. Leider ist dem nicht so, wenn man das einmal so deutlich sagen darf. Dabei hat sich noch nicht einmal etwas wesentlich verändert. Der Spielablauf entspricht dem Prototypen, und auch die restlichen Eigenschaften des Spiels sind übernommen worden. Selbst über die

Geschwindigkeit der Spielfiguren kann sich kein Mensch beschweren. Warum also ist diese Version derart mißlungen?

Ein einziges Wort begründet alles: Fehler! Die Programmleistung ist schlicht und einfach als dürftig zu bezeichnen. Ohne jemandem dabei etwas zu wollen - das geht besser! Das Ladebild ist ja noch in Ordnung, und auch das Auswahlmenü bleibt von Kritik verschont, wenngleich es hier schon anfängt. Der Sound ist einfach eine Katastrophe! Ein Schlaflied hört sich dagegen wie eine Rockoper an, so schnarchig ist der Sound. Doch lassen wir uns nicht von Kleinigkeiten stören. Das Spiel ist entscheidend. Was dem Sound an Pep fehlt, treffen wir hoffentlich beim Spiel an. So ist es denn auch, doch diesmal geht es genau in die andere Richtung. Während die Laufgeschwindigkeit von Paulchen

noch schwer beeindruckend ist, können meine Augen der Geschwindigkeit des Flackerns nicht mehr folgen. Mann, geht das Spiel auf die Augen! Hier reiht sich in Sachen Grafik ein Fehler an den anderen. Der allgemeine Tenor in der Redaktion: Von Spielbarkeit kann hier keine Rede sein.

Doch tut sich ein kleines Licht am Himmel auf, als bekannt wird, daß die Version nochmals überarbeitet wird. Das ist auch dringend nötig! Es ist doch wirklich erstaunlich, was man aus einem so guten Programm alles machen kann. Vom Augenschmerz zum Augenschmerz, das muß doch nicht sein!

Thomas Brandt

Grafik	1
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel. 09 11 /28 82 86

Die HAMMER-PROGRAMME

	C-64	Schneider	Spec.	Amiga	Atari ST	PC
World-Tour-Golf	D-39.90					89.90
Fred	C-29.90					
Feuerstein	D-39.90					
The Flintstones				59.90	59.90	
20000 M				55.90	55.90	55.90
u.d. Meer	D-39.90				49.90	
Mewlo						
Alien					55.90	
Syndrom	D-39.90				59.90	
Bobo					59.90	
Warlock					55.90	
Isnogod						
Captain Blood					59.90	
Virus					55.90	
Driller	C-39.90	C-39.90	C-39.90			
Superstar	D-49.90	D-49.90				59.90
Ice-Hockey	C-29.90					
Black Lamp	D-39.90			C-25.90		
Arkanoid II	C-29.90	C-29.90	C-29.90			
Solomon's Key	C-25.90	C-25.90	C-25.90			59.90
Key	D-39.90	D-35.90				
Gauntlet II	C-29.90	C-29.90	C-29.90			
	D-39.90	D-39.90				

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
118 Bakerstreet	79.90	Extensor 01	49.90	Schwarz 01	69.90
1983	49.90	Extensor 02	49.90	Star Trek	69.90
1984	49.90	Extensor 03	49.90	Star Wars	69.90
1985	49.90	Extensor 04	49.90	Star Wars 2	69.90
1986	49.90	Extensor 05	49.90	Star Wars 3	69.90
1987	49.90	Extensor 06	49.90	Star Wars 4	69.90
1988	49.90	Extensor 07	49.90	Star Wars 5	69.90
1989	49.90	Extensor 08	49.90	Star Wars 6	69.90
1990	49.90	Extensor 09	49.90	Star Wars 7	69.90
1991	49.90	Extensor 10	49.90	Star Wars 8	69.90
1992	49.90	Extensor 11	49.90	Star Wars 9	69.90
1993	49.90	Extensor 12	49.90	Star Wars 10	69.90
1994	49.90	Extensor 13	49.90	Star Wars 11	69.90
1995	49.90	Extensor 14	49.90	Star Wars 12	69.90
1996	49.90	Extensor 15	49.90	Star Wars 13	69.90
1997	49.90	Extensor 16	49.90	Star Wars 14	69.90
1998	49.90	Extensor 17	49.90	Star Wars 15	69.90
1999	49.90	Extensor 18	49.90	Star Wars 16	69.90
2000	49.90	Extensor 19	49.90	Star Wars 17	69.90
2001	49.90	Extensor 20	49.90	Star Wars 18	69.90
2002	49.90	Extensor 21	49.90	Star Wars 19	69.90
2003	49.90	Extensor 22	49.90	Star Wars 20	69.90
2004	49.90	Extensor 23	49.90	Star Wars 21	69.90
2005	49.90	Extensor 24	49.90	Star Wars 22	69.90
2006	49.90	Extensor 25	49.90	Star Wars 23	69.90
2007	49.90	Extensor 26	49.90	Star Wars 24	69.90
2008	49.90	Extensor 27	49.90	Star Wars 25	69.90
2009	49.90	Extensor 28	49.90	Star Wars 26	69.90
2010	49.90	Extensor 29	49.90	Star Wars 27	69.90
2011	49.90	Extensor 30	49.90	Star Wars 28	69.90
2012	49.90	Extensor 31	49.90	Star Wars 29	69.90
2013	49.90	Extensor 32	49.90	Star Wars 30	69.90
2014	49.90	Extensor 33	49.90	Star Wars 31	69.90
2015	49.90	Extensor 34	49.90	Star Wars 32	69.90
2016	49.90	Extensor 35	49.90	Star Wars 33	69.90
2017	49.90	Extensor 36	49.90	Star Wars 34	69.90
2018	49.90	Extensor 37	49.90	Star Wars 35	69.90
2019	49.90	Extensor 38	49.90	Star Wars 36	69.90
2020	49.90	Extensor 39	49.90	Star Wars 37	69.90
2021	49.90	Extensor 40	49.90	Star Wars 38	69.90
2022	49.90	Extensor 41	49.90	Star Wars 39	69.90
2023	49.90	Extensor 42	49.90	Star Wars 40	69.90
2024	49.90	Extensor 43	49.90	Star Wars 41	69.90
2025	49.90	Extensor 44	49.90	Star Wars 42	69.90
2026	49.90	Extensor 45	49.90	Star Wars 43	69.90
2027	49.90	Extensor 46	49.90	Star Wars 44	69.90
2028	49.90	Extensor 47	49.90	Star Wars 45	69.90
2029	49.90	Extensor 48	49.90	Star Wars 46	69.90
2030	49.90	Extensor 49	49.90	Star Wars 47	69.90
2031	49.90	Extensor 50	49.90	Star Wars 48	69.90
2032	49.90	Extensor 51	49.90	Star Wars 49	69.90
2033	49.90	Extensor 52	49.90	Star Wars 50	69.90
2034	49.90	Extensor 53	49.90	Star Wars 51	69.90
2035	49.90	Extensor 54	49.90	Star Wars 52	69.90
2036	49.90	Extensor 55	49.90	Star Wars 53	69.90
2037	49.90	Extensor 56	49.90	Star Wars 54	69.90
2038	49.90	Extensor 57	49.90	Star Wars 55	69.90
2039	49.90	Extensor 58	49.90	Star Wars 56	69.90
2040	49.90	Extensor 59	49.90	Star Wars 57	69.90
2041	49.90	Extensor 60	49.90	Star Wars 58	69.90
2042	49.90	Extensor 61	49.90	Star Wars 59	69.90
2043	49.90	Extensor 62	49.90	Star Wars 60	69.90
2044	49.90	Extensor 63	49.90	Star Wars 61	69.90
2045	49.90	Extensor 64	49.90	Star Wars 62	69.90
2046	49.90	Extensor 65	49.90	Star Wars 63	69.90
2047	49.90	Extensor 66	49.90	Star Wars 64	69.90
2048	49.90	Extensor 67	49.90	Star Wars 65	69.90
2049	49.90	Extensor 68	49.90	Star Wars 66	69.90
2050	49.90	Extensor 69	49.90	Star Wars 67	69.90
2051	49.90	Extensor 70	49.90	Star Wars 68	69.90
2052	49.90	Extensor 71	49.90	Star Wars 69	69.90
2053	49.90	Extensor 72	49.90	Star Wars 70	69.90
2054	49.90	Extensor 73	49.90	Star Wars 71	69.90
2055	49.90	Extensor 74	49.90	Star Wars 72	69.90
2056	49.90	Extensor 75	49.90	Star Wars 73	69.90
2057	49.90	Extensor 76	49.90	Star Wars 74	69.90
2058	49.90	Extensor 77	49.90	Star Wars 75	69.90
2059	49.90	Extensor 78	49.90	Star Wars 76	69.90
2060	49.90	Extensor 79	49.90	Star Wars 77	69.90
2061	49.90	Extensor 80	49.90	Star Wars 78	69.90
2062	49.90	Extensor 81	49.90	Star Wars 79	69.90
2063	49.90	Extensor 82	49.90	Star Wars 80	69.90
2064	49.90	Extensor 83	49.90	Star Wars 81	69.90
2065	49.90	Extensor 84	49.90	Star Wars 82	69.90
2066	49.90	Extensor 85	49.90	Star Wars 83	69.90
2067	49.90	Extensor 86	49.90	Star Wars 84	69.90
2068	49.90	Extensor 87	49.90	Star Wars 85	69.90
2069	49.90	Extensor 88	49.90	Star Wars 86	69.90
2070	49.90	Extensor 89	49.90	Star Wars 87	69.90
2071	49.90	Extensor 90	49.90	Star Wars 88	69.90
2072	49.90	Extensor 91	49.90	Star Wars 89	69.90
2073	49.90	Extensor 92	49.90	Star Wars 90	69.90
2074	49.90	Extensor 93	49.90	Star Wars 91	69.90
2075	49.90	Extensor 94	49.90	Star Wars 92	69.90
2076	49.90	Extensor 95	49.90	Star Wars 93	69.90
2077	49.90	Extensor 96	49.90	Star Wars 94	69.90
2078	49.90	Extensor 97	49.90	Star Wars 95	69.90
2079	49.90	Extensor 98	49.90	Star Wars 96	69.90
2080	49.90	Extensor 99	49.90	Star Wars 97	69.90
2081	49.90	Extensor 100	49.90	Star Wars 98	69.90
2082	49.90	Extensor 101	49.90	Star Wars 99	69.90
2083	49.90	Extensor 102	49.90	Star Wars 100	69.90
2084	49.90	Extensor 103	49.90	Star Wars 101	69.90
2085	49.90	Extensor 104	49.90	Star Wars 102	69.90
2086	49.90	Extensor 105	49.90	Star Wars 103	69.90
2087	49.90	Extensor 106	49.90	Star Wars 104	69.90
2088	49.90	Extensor 107	49.90	Star Wars 105	69.90
2089	49.90	Extensor 108	49.90	Star Wars 106	69.90
2090	49.90	Extensor 109	49.90	Star Wars 107	69.90
2091	49.90	Extensor 110	49.90	Star Wars 108	69.90
2092	49.90	Extensor 111	49.90	Star Wars 109	69.90
2093	49.90	Extensor 112	49.90	Star Wars 110	69.90
2094	49.90	Extensor 113	49.90	Star Wars 111	69.90
2095	49.90	Extensor 114	49.90	Star Wars 112	69.90
2096	49.90	Extensor 115	49.90	Star Wars 113	69.90
2097	49.90	Extensor 116	49.90	Star Wars 114	69.90
2098	49.90	Extensor 117	49.90	Star Wars 115	69.90
2099	49.90	Extensor 118	49.90	Star Wars 116	69.90
2100	49.90	Extensor 119	49.90	Star Wars 117	69.90
2101	49.90	Extensor 120	49.90	Star Wars 118	69.90
2102	49.90	Extensor 121	49.90	Star Wars 119	69.90
2103	49.90	Extensor 122	49.90	Star Wars 120	69.90
2104	49.90	Extensor 123	49.90	Star Wars 121	69.90
2105	49.90	Extensor 124	49.90	Star Wars 122	69.90
2106	49.90	Extensor 125	49.90	Star Wars 123	69.90
2107	49.90	Extensor 126	49.90	Star Wars 124	69.90
2108	49.90	Extensor 127	49.90	Star Wars 125	69.90
2109	49.90	Extensor 128	49.90	Star Wars 126	69.90
2110	49.90	Extensor 129	49.90	Star Wars 127	69.90
2111	49.90	Extensor 130	49.90	Star Wars 128	69.90
2112	49.90	Extensor 131	49.90	Star Wars 129	69.90
2113	49.90	Extensor 132	49.90	Star Wars 130	69.90
2114					

Olde England

Lang, lang ist's her, als ASM sich mit einem bezaubernden Action-Adventure beschäftigte. FEUD von MASTERTRONIC (für die 8-bitter noch BULLDOG SOFTWARE) konnte damals schon begeistern. Um so interessanter war es für uns zu erfahren, wie dieses Game in der PC-Version abschneidet. Die Ergebnisse nun im folgenden Testbericht!

Programm: Feud, **Umsetzung für:** PC, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 5/87, **Muster von:** Mastertronic, England.

In "Merry Olde England", im England zu Zeiten Robin Hood's, spielt dieses Action-Adventure, das von MASTERTRONIC jetzt auch für den PC angeboten wird (auf derselben Diskette befindet sich auch die C-64-Version!!!).

FEUD ist der Name, den man sich im vergangenen Jahr merken mußte. In den Charts war er erfolgreich vertreten, nicht nur des Low-Budget-Preises wegen. Das Abenteuer selbst ist gar nicht mal so kompliziert, wie es die Anleitung glauben machen will. Doch zunächst zum Ausgangspunkt:

Zwei Brüder bereiten sich auf

er's? Nun, das hängt ganz davon ab, ob Sie die nötigen Ge-



genstände oder "Zutaten" finden, um magische Zaubersprüche als Waffe einzusetzen. Desweiteren sollten Sie eine Joystick-Option haben, sonst



den Kampf auf Leben und Tod vor. Einer dieser Jungs ist Ihr Spielpartner. Er heißt Learic. Sein Bruder, Leanoric, ist scharf darauf, als alleiniger, unfehlbarer Zauberer in Little Dullford zu herrschen. Schafft

werden Sie entweder wahnsinnig oder Ihre Finger blasig! Und schon geht's los! Sie laufen so in der mittelalterlichen Pampa herum, um die notwendigen Dinge zu sammeln, die Ihnen, wie gesagt, das nötige

Rüstzeug verleihen, um den bösen Bruder in die Schranken zu verweisen. Nun kommt es auch bisweilen vor, daß Sie andere Charaktere auf Ihrer Wanderung treffen, von denen Sie nicht immer wissen können, ob Sie friedfertig gesinnt sind. So umgehen Sie den Burschen oder greifen diese an. Dazu verwenden Sie Ihre Zaubersprüche (Stick & Feuer oder Taste & Blase, haha). Insgesamt zwölf können Sie erwerben und einsetzen. Die verschiedenen Ingredienzien (in diesem Falle Kräuter) müssen Sie sammeln und zuhause im

Kessel so zusammenbrauen, daß sie wirksam im Kampf gegen den Zauberer Leanoric sind. Der Final Countdown steht bevor. Möge der Bessere gewinnen.

An dieser Stelle unterbreche ich die Durchsage und verweise lieber auf die Schwachstellen der PC-Version:

1.) Sound schwach. 2.) Grafik sehr mäßig. 3.) Steuerung (Stick) unpräzise; die Tasterei ist eine Katastrophe. 4.) Scrolling kann man nicht als solches bezeichnen.

Obwohl die Idee sicherlich anerkennungswürdig ist, so ist die Umsetzung alles andere als erträglich. Schon schlimm, was wir manchmal so auf den Schreibtisch bekommen.

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	4
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Laß Gas, ich will Spaß!

Programm: Driller, **Umsetzung für:** IBM, **Preis:** ca. 65 DM (Disk.), **Hersteller:** Incentive, Aldermaston, England, **erstmalig getestet in:** ASM 1/88, **Muster von:** 7

Die einzige Möglichkeit, der Katastrophe zu entgehen, besteht darin, in den insgesamt 18 Sektoren eines Mondes das Gas abzulassen, damit der Mond nur zermanscht wird, aber nicht explodiert. Die Spielfläche wird mit dem berauschenden, supernonplusultraguten FREE-SCAPE-3D-System erstellt, das INCENTIVE entwickelt hat, um auf allen Rechnern eine sauber animierte Vektorgrafik-Animation mit ausgefüllten Flächen zu schaffen. Der Aufwand scheint sich gelohnt zu haben, denn ich habe auf dem IBM noch keine bessere 3D-Grafik gesehen. Alle Objekte werden flüssig bewegt, die Steuerung ist trotz der Tastaturbedienung leicht zu handhaben, so daß es echt Spaß macht, durch die Gegend zu rasen, ein bißchen Gas abzulassen und sich mit diversen Verteidigungsanlagen auseinanderzusetzen (ja, ja, es darf geballert werden!). Zum Glück hat INCENTIVE auf große Soundexperimente verzichtet und nur ein paar kleine, feine FX eingefügt, die nicht weiter stören.

Zusammen mit der komplexen und spannenden Spielhandlung ist DRILLER auch auf dem IBM nach wie vor ein hochwertiges Spiel, an dem Ihr lange zu knabbern haben werdet. Ich wünsche guten Biß!

philipp

Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Programm: World Darts, **Umsetzung für:** Atari ST & Amiga, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 1/87, **Muster von:** Mastertronic, England.

Darts ist wohl eines der ureigensten Spiele der kneipenbegeisterten Engländer. In den überfüllten Pubs sieht man immer einige Leute, die ihre Pfeile im Wettbewerb zur Scheibe bringen. Auch in deutschen Landen wächst die Zahl der Dart-Begeisterten, so daß uns die Soft-Form von **MASTERTRONIC's WORLD DARTS** nicht ganz schnuppe sein kann.

Die Spielregeln sind ganz einfach erklärt: Man beginnt damit, 501 Punkte auf Null "abzubauen". Dies erledigt man mit drei Pfeilen (= drei Würfe), einem guten Auge und ein wenig Wurfglück. Das ist bei den vorliegenden Versionen für ST & Amiga nicht anders. Sieger ist derjenige, der zuerst bei "0" angelangt ist.

Die computerisierte Fassung des spannenden Games sieht entweder ein Turnier vor, wo ein Spieler gegen starke Rechner-Persönlichkeiten antreten muß, oder ein rein "menschliches" Finale (Zwei-Spieler-Option). Amiga und ST schenken sich nichts: Sprachausgabe, Sound, Steuerung der Hand und Background-Grafik sind nahezu identisch - und gut!

Der Spielspaß kommt eigentlich sofort auf, sobald man die ersten Menüs hinter sich gelassen hat. Das Turnier macht meiner Einsicht nach am meisten Freude. Man tritt nämlich zunächst im Viertelfinale an, um sich dann schließlich im Finale mit dem stärksten CPU-Darter zu messen. Zum Spiel selbst:

Der Conferencier erscheint auf der Screenfläche, faselt etwas von WORLD DARTS, verschwindet im Untergrund und gibt die Pfeile frei für Player

"Public Domain"



Bereits Ende 1986 hatte sich **MASTERTRONIC** an einem alten, klassischen Sportspiel versucht, das vornehmlich eine Domäne der Engländer ist - das Darting in den Pubs. "180" hieß das Game seinerzeit und war für C-64 - zunächst - erhältlich (ASM berichtete). Nun folgte eine 16-Bit-Umsetzung, mit der ich mich nun beschäftigen möchte. Der Titel 1988 lautet: **WORLD DARTS**.



Fotos (3): Amiga, aber beim ST ist es auch so



One. Mit dem Stick versuche ich nun, das zitterige Händchen über die Scheibe zu führen und im richtigen Augenblick Feuer zu drücken. Im richtigen Augenblick heißt, die "20" anzupeilen. Der äußere Ring, falls getroffen, verdoppelt die Punktzahl, der kleinere innere Ring verdreifacht sie gar. Es ist von enormer Bedeutung, so viel wie möglich Punkte zu erzielen. Geschieht dies rasch - denn diese werden von 501 abgezogen -, erhält man einen gewaltigen Vorsprung vorm Kontrahenten. Geht's dann gegen Null - ab 170 Punkten kann man theoretisch mit drei Pfeilen abräumen, d.h., das Spiel als Sieger beenden - wird's spannend.

Der Computer-Darter ist (auch schon im Viertelfinale) recht wufsig, so daß man von Beginn an konzentriert zur Sache gehen muß. "Schluß machen" kann man nur, wenn die restlichen Punkte zumindest mit einem Doppelwurf erzielt werden. Hat man Pech und kommt auf die Zahl 1, ist das Spiel somit - logischerweise - verloren. Eine genaue Aufstellung der Schlußspielvarianten entnehmt Ihr bitte aus der Anleitung zum Game.

Fazit: **MASTERTRONIC** ist mit den **WORLD DARTS** ein schlichtes, aber grafisch und spielerisch ausgezeichnetes Programm gelungen, das sehr viel Freude bereitet. Es muß nicht immer die absolute Perfektion sein, die einen Hitparadenstürmer charakterisiert. Daß es auch anders geht, beweist **WORLD DARTS**. Ein gutes Spiel; "meine Empfehlung!" Die Anschaffung lohnt sich, zumal der 16bit-Low-Budget-Preis förmlich zum Kauf einlädt!

Manfred Kleimann

Animation	7
Sound	6
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	9

Here we go, here we go...

Die Begeisterung für den Volkssport Nummer 1 nimmt nicht ab. Selbst das mäßige Abschneiden der Deutschen Fußball-Nationalmannschaft bei der EURO '88 hat kaum einen User davon abgehalten, sich ADDICTIVE's FOOTBALL MANAGER 2 zu besorgen. Ob dieses einzigartige Programm auch für die deutschen Spectrum-Fans attraktiv sein könnte, wird sich bald herausstellen. Ich habe für Euch mal kurz in jenes hineingeschaut und das Wichtigste mit einem flüchtigen Blick gestreift.



Programm: Football Manager 2, **Umsetzung für:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 Mark, **Hersteller:** Addictive/Prism Leisure, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8&9/88, **Muster von:** Delta Soft, Berlin.

Da ich davon ausgehe, daß Ihr den FOOTBALL MANAGER 2 von ADDICTIVE/PRISM LEISURE durch die ausführlichen Berichterstattungen in ASM & ASM SPECIAL kennt, möchte ich lediglich auf die Handhabung und die grafische Darstellung der Spectrum-Version beschränken. Denn: Ansonsten ist programminhaltlich genau das übergekommen, was wir schon von Amiga, ST und C-64 "gewohnt" sind.

Gehen wir gleich in medias res und kommen zur Steuerung: Natürlich wird die Auswahl aus der "Menüfolge" und die Aufstellung der Mannschaft mit dem Stick vorgenommen (gut, daß die "Speccy-Maus" noch

nicht zur Standard-Ausrüstung gehört, ha,ha). Es geht zwar ein bißchen langsamer vonstatten, tut aber dem Spielspaß keinen Abbruch.

Die Grafik ist - natürlich - spectrummäßig: Relativ simple Hintergrundgrafiken und schwarze oder rote Männchen, die sich noch nicht einmal ungeschickt bewegen. Wenn man die Spielsequenzen mal mit dem (Spectrum-)Vorgänger vergleicht, so liegen auch Welten zwischen beiden Games. Wer sich Spectrum-Fan nennt und sich als Fußball-Begeisterter versteht, kommt an ADDICTIVE's MANAGER-2-Programm nicht vorbei. Ein lohnenswertes Objekt, das Ihr Euch zulegen solltet!

Frapp

Animation	7
Grafik	4
Handhabung	8
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	8

Action ohne Powerplay

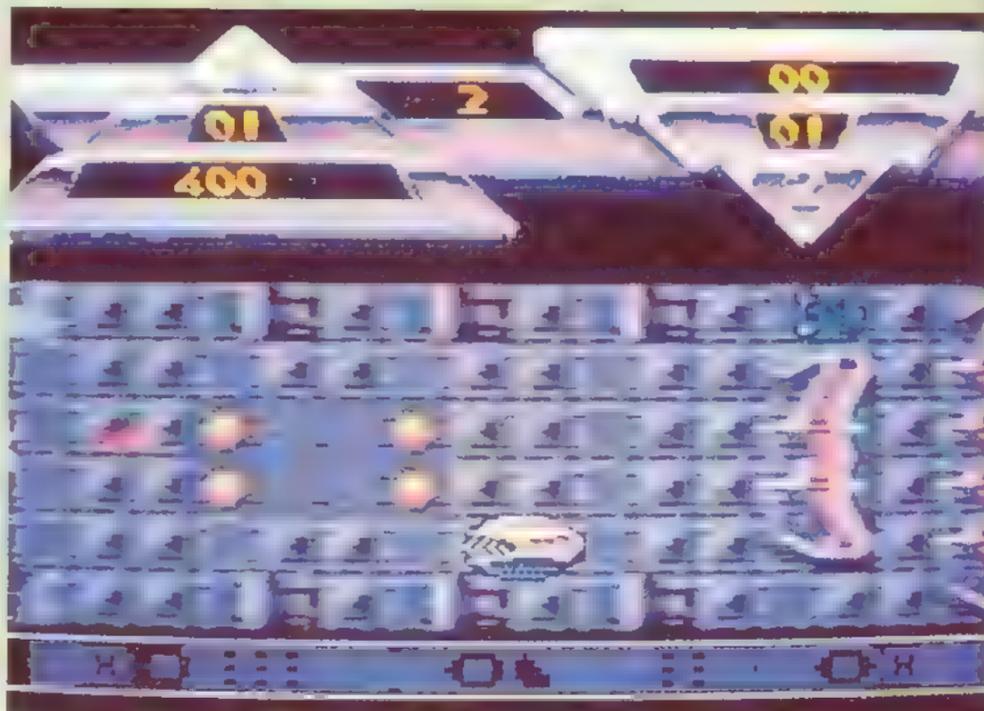
Was passiert, wenn man 12 Wissenschaftler fünfzigmal clont? Richtig, dann hat man 600 Wissenschaftler! Abgesehen davon kann aber noch 'ne ganze Menge mehr passieren, sofern es ein paar Typen gibt, die ganz scharf auf Genies sind...

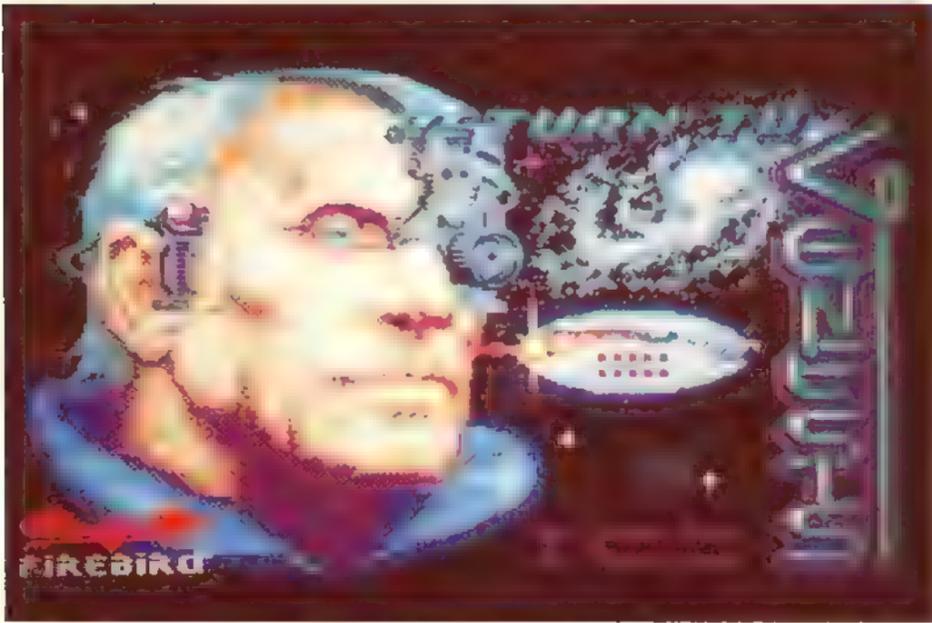
Programm: Return to Genesis, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **erstmalig getestet in:** ASM 7/88, **Muster von:** 26

Aber wir wollen gar nicht lange um den heißen Brei reden, sondern uns lieber gleich die Finger verbrennen: RETURN TO GENESIS ist nichts anderes als ein Uridium-Clone von Superstar Steve Bak, der schon viel andere erfolgreiche Action-Games inszenierte. Damit das Uridium-Schema aber nicht zu stark abgekupfert wurde, nahm er noch das altbekannte Rettet-Wissenschaftler-von-Oberfläche-mit-Raumschiff-um-Bonus-zu-geiern-Thema, und schon war der vielversprechende Action-Remix fertig. Technisch konnte sich das Spiel schon auf dem Atari ST sehen lassen: Blitzsauberes, variables Scrolling mit wunderhübschen Backgrounds und perfekter Sprite-Animation (inklusive dem tollen Dreheffekt á la Uridium) ließ alle ST-Kritiker vertummen. Logisch, daß die Amiga-Fassung genau dasselbe bietet, logisch auch, daß der Hersteller FIREBIRD viel zu faul war, um auch nur



ein Detail für die Amiga-Fassung zu ändern. Abgesehen von den absolut identischen Grafiken, der identischen Animation und dem identischen Sound (programmiert, nicht gesampelt!) gibt's eine klein wenig deutlichere Sprachausgabe - aber leider auch den identischen Frust. Das Game ist nämlich nach wie vor viiiiiiell zu schwierig. Da fliegt man mit dem schicken Skimmer über und unter den Grafiken durch, stößt unerwartet gegen Hindernisse und wird von feindlichen Raumschiffen am liebsten dann abgeschossen, wenn man eh gerade irgendwo drunter durchfliegt und nichts sehen kann. Zwar gibt es jede Menge Action, aber so richtiges Powerplay kann man aufgrund des allzu raschen Spielendes nie machen. Man, da kann ich echt den Haß kriegen!





Störend und unverständlich ist auch, daß der Amiga sich an den einzigen Levels totlädt (es dauert und dauert und dauert),

anstatt das ganze Zeug auf einmal in das "winzige" RAM zu laden, wie das beim ST der Fall war. Hat man als Spieler zudem das Pech, sich in die abspeichernde High-Score-Liste eintragen zu dürfen, wird der Interrupt etwas verstört und läßt den - ansonsten nicht schlechten - Sound in einen langgestreckten Piepton übergehen. Also ehrlich, manchmal frage ich mich, warum der dicke Commo vier Prozessoren hat...?

RETURN TO GENESIS kann somit wieder all das aufweisen,

was wir schon an der ST-Fassung mochten und bemängelten. Die Noten fallen also logischerweise ziemlich identisch aus, obwohl ich aufgrund der oben genannten Nachlässigkeiten geneigt wäre, beim Spielablauf etwas abzuwerten. Aber, wie heißt es so schön: In dubio pro reo.

philipp

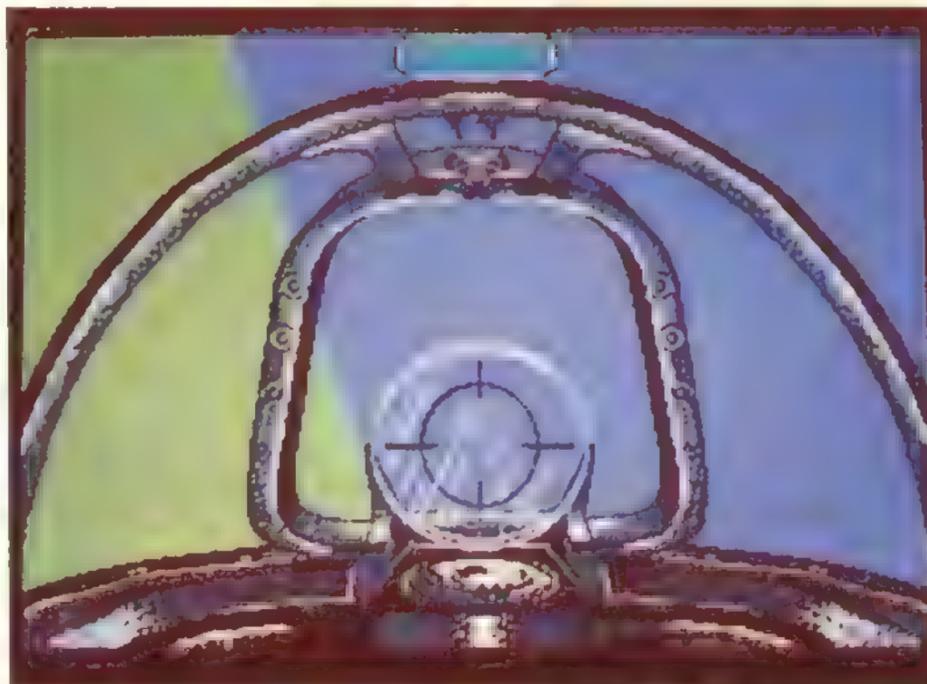
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Es war einmal vor langer, langer Zeit, da erschien für die 8-Bit-Rechner ein Flugsimulator der besonderen Art, für den MIRRORSOFT verantwortlich zeichnete. Nunmehr schreiben wird das Jahr 1988, und siehe da, dieser alte Bekannte taucht wieder auf! Das alte Programme aber noch lange nicht zum alten Eisen gehören müssen, könnt Ihr jetzt im folgenden Test von SPITFIRE 40 für den Atari ST nachlesen!

Programm: Spitfire 40, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **erstmalig getestet in:** ASM 3/86, **Muster von:** Mirrorsoft.

Wir schreiben das Jahr 1940. Der zweite Weltkrieg nimmt ungeahnte Ausmaße an, und sie, ein junger, frischgebackener Pilot, werden zu einer Fliegerstaffel in Südengland versetzt. Klar, daß man so ein Greenhorn nicht gleich in die heißen Gefechte reinlassen darf, also wird erstmal fleißig geübt. Dazu wählt man am besten im Anfangsmenü "Game" an, und schon darf man den Luftkampf über den Wolken üben, und zwar wahlweise als Bomber- oder Jägerpilot. Bei dieser Variante befindet sich der Spieler gleich in 10000 Fuß Höhe und darf den Angriff auf feindliche Flugzeuge "üben". Die Animation der ausgefüllten Vektorgrafiken war dabei durchaus zufriedenstellend, aber etwas schwächer als zum Beispiel beim Top-Strategie-

Runter kommen sie immer



spiel CARRIER COMMAND. Dafür hapert's nämlich etwas an der Schnelligkeit, aber das kann wettgemacht werden, indem man alle anderen Bodeobjekte, Abbildungen und sonstige grafische Schnörkel einfach vom Bildschirm verbannt. Eine nette Idee der Programmierer, die mit dieser Option zeigen können, wie groß eigentlich die Rechenleistung bei der Animation ist.

Okay, weiter geht's zum nächsten Punkt, der Simulation. Jetzt geht's voll zur Sache, denn nun muß die Spitfire ordnungsgemäß gestartet werden, um dann in die heiße Phase des Luftkampfes zu gelangen. Der Spieler legt dabei ein Logbuch an, in dem glückliche Starts, Abschüsse und dergleichen mehr eingetragen

werden können. Dieses Logbuch kann abgespeichert werden, so daß der Spieler jederzeit die Entwicklung seiner Flugkünste nachverfolgen kann. Auch hierbei hat sich MIRRORSOFT viel Mühe bei Details gegeben. So wird z.B. jede Seite des Logbuchs von einer riesigen Hand umgeschlagen, und fast alle Instrumente der originalen Spitfire finden auch im Programm An-

wendung. Historische Fakten und Flugeigenschaften der Spitfire sind sowieso zur Genüge in das Spiel eingearbeitet worden. Der Anfänger wird's da nicht leicht haben, denn in punkto Realismus ist das Spiel kaum noch zu überbieten. Neben den zahlreichen Einstellmöglichkeiten und der komplexen, weil originalen Steuerung mit Höhen- und Seitenrudern, Fahrwerk, verschiedenen Flugfiguren usw. gibt es noch eine komplette Karte Englands um das Jahr 1940, auf der der Spieler erkennen kann, wo er sich gerade befindet und wie weit der nächste Stützpunkt entfernt ist, auf dem er zum Auftanken landen kann.

SPITFIRE 40 ist somit sicherlich für jeden Fan guter Flug- bzw. Kampfsimulatoren eine echte Bereicherung, denn MIRRORSOFT hat diesen Klassiker wirklich angemessen auf dem ST umgesetzt. Wie gesagt, Grafik und Animation sind voll in Ordnung, leider hapert's aber beim Sound, der sogar den mageren Soundchip des ST vollends unterbelastet. Was soll's, dafür gibt's ja schließlich noch die guten, alten HiFi-Anlagen.

philipp

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	10

Eine Schelle mit der Kelle!

Obwohl es noch keiner so richtig wahr haben möchte, aber es geht langsam wieder Richtung Winter. Quatsch! Doch, denn immerhin steht uns schon die neue Eishockey-Saison bevor. Echt? Gerade für die Amiga-Fans fängt die anstehende Serie schon etwas früher an, da mit **SUPERSTAR EISHOCKEY** ein echter Hit in die gute Stube kommt. Wer da nicht vor sitzen bleibt...

Programm: Superstar Eishockey, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 90,-DM, **Hersteller:** Databyte, **erstmalig getestet in:** ASM 12/87, **Muster von:** 4/14.

Wie schnell doch so ein Jahr vergeht! Eben noch die Fußball-Europameisterschaft nachgespielt, schon steht die neue Eishockey-Saison vor der Tür. Dabei ist weit und breit noch kein Schnee, geschweige denn Eis, zu sehen. Macht nichts, wir spielen ja in der Halle. Und wenn uns die Natur kein Eis schenkt, dann machen wir uns eben welches. Immerhin sind wir echte Profis, was auch erklärt, daß wir in der NHL (National Hockey League) zugehörig sind. Nichts gegen die heimische Bundesliga, aber was ein echter Crack ist, der

Gegner.

Von der Spielstärke unserer Mannschaft überzeugt, steigen Manfred und ich sofort in die Liga ein. Wer braucht schon Übung? Anscheinend wir, denn das erste Spiel in der neuen Serie beginnt nicht gerade verheißungsvoll. Mit einer satten 0-13 Schlappe kommen wir im Auftaktspiel noch recht gut weg. Aber wer wird denn gleich in Panik verfallen? Während wir zunächst unser Team selbst aufgestellt haben, holen wir erst einmal einen neuen Trainer - den Computer. Neuer Teamgeist wird geweckt, der nächste Gegner kann sich warm anziehen. Natürlich wird das Heimspiel live übertragen. Wir blenden uns mit Spielbeginn ein!

Zum Bully am Mittelpunkt se-



spielt halt in der NHL. Selbstverständlich hat unsere eigene Halle auch einen Namen, der noch von den letzten Olympischen Spielen bekannt sein dürfte. Der Saddle Dome ist unsere Festung! Ein gefürchtetes Reiseziel für jeden

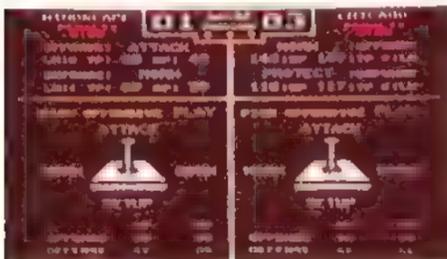
hen wir die beiden Stars der jeweiligen Teams. Auf der einen Seite Mister Slapshot aus Chicago und auf der anderen Wayne Grezky á la Manfred Kleimann von Mindscape, zu erkennen an dem hellblauen Balken unter seinen Schlitt-



schuhen. Der Schiedsrichter hebt die Hand und läßt die Hartgummischeibe fallen. Prompt nietet Manfred seinen Gegenspieler um, was der Unparteiische, Gott sei Dank, nicht gesehen hat. Sogleich rollt eine Angriffswelle aus Chicago auf das Tor von Thomas Tretjak-Brandt zu. Dieser kann den knallharten Schlagschuß nur nach vorne abprallen lassen, was das 0-1 zur Folge hat. Fängt ja prima an! Völlig überrascht von dem frühen Rückstand hält die Drangperiode der Gäste an. Trotz hervorragender Abwehrschlacht können Manfred und ich das fällige 0-2 nicht verhindern. Aus dem Gedränge heraus rutscht die kleine Scheibe durch meine Schoner. Ärgerlich, aber unvermeidbar! Das erste Drittel scheint für unser Team damit gelaufen zu sein. Leider nicht, denn Chicago setzt noch einen drauf, so daß es mit einem 0-3 Rückstand in die Drittelpause geht. In der Kabine gibt es die entsprechende Standpauke vom Trainer, was sich anscheinend auszahlt. Immerhin hat unser Team im zweiten Drittel wesentlich mehr Spielanteile gewonnen. Leider können wir die Überlegenheit nicht in Tore umsetzen, so daß sich am Spielstand nach dem zweiten Part nichts verändert hat. Gleiches Spiel setzt sich auch im Schlußdrittel fort, was die Zuschauer am Ende betrübt nach Hause gehen läßt, da das eigene Team eiskalt erwischt worden ist. Vergeblich rannte man später dem Rückstand hinterher - es sollte halt nicht sein! Damit beenden wir unsere Live-Übertragung aus dem Saddle Dome und geben

zurück in die Sendezentrale. Beim abendlichen Mannschaftssessen analysierten Manfred und Thomas die bittere Niederlage. Es fing halt einfach schlecht an! Zu Beginn fegte der Gegner aus Chicago über das Eis, als würden keine anderen Spieler auf der Eisfläche sein. Das scheint auch der größte Nachteil im eigenen Spiel zu sein. Selbst Manfred gibt zu, daß er die gleichen Anlaufschwierigkeiten hat, wie bei seinem alten Verein C-64. Wenn er auf den Puck wartet, kommt er einfach nicht von der Stelle. Manfred muß den Puck schon genau in den Lauf gespielt bekommen, sofern er seinen Gegnern einmal davonlaufen möchte. Natürlich landet man sehr oft im Abseits, wenn der Paß nicht genau im richtigen Moment kommt. Zumal der Schiedsrichter sehr kleinlich pfeift, was aber einem richtigen Spiel verdammt nahe kommt. Gleiches trifft auf die Strafzeiten zu, die Manfred zur Genüge ausgekostet hat. Doch dürften zwei Minuten bei einer Spielzeit von fünf Minuten pro Drittel etwas übertrieben sein. Wer hier in der Hitze des Gefechts einmal richtig zulangt, hat recht wenig vom Spiel, da er die Hälfte des Spiels auf der Strafbank verbringt. Doch trotz der Niederlage gab es natürlich nicht nur Negatives zu analysieren. Immerhin lief es schon wesentlich besser. Ganz anders als beim Mittelstürmer hat man beim Keeper nicht mit der Trägheit zu kämpfen. Blitzschnell ist er am Boden oder mit der Fanghand zur Stelle. Schwierigkeiten hat er nur dann, wenn er zu früh reagiert. Dann kommt er nämlich

nur sehr schwer wieder auf die Beine, was aber im richtigen Spiel nicht anders ist. Womit wir bei den Grafiken und Bewegungsabläufen sind. Was diese Punkte betrifft, kann man nur ein großes Lob aussprechen. Nicht allein die ansprechenden Bilder heben das Spiel im Ansehen, sondern gerade die Bewegungsabläufe sind fantastisch umgesetzt. Besser geht es wohl kaum, wenn man von den Anlaufschwierigkeiten des Feldspielers mal absieht. Ansonsten steckt fast alles in diesem Spiel, zumal man auch die Traineraufgaben übernehmen



kann. Sollte man aber nicht unbedingt übernehmen, da der Computer-Trainer seine Aufgabe eigentlich recht gut macht. Zumindest sahen wir mit ihm als Coach besser aus. Mit jeder Unterbrechung hat er genau richtig ausgewechselt. Übrigens wird jeder Pfiff vom Schiedsrichter begründet. Sei es ein Foul, Abseits oder daß der Torwart den Puck zu lange in der Fanghand gehalten hat. Leider zahlte sich aller Einsatz nicht aus. Am Ende der Serie landeten wir auf dem letzten Platz. Einziger Trost in dieser Saison - Chicago wurde Meister. Unterm Strich bleibt ein interessantes Spiel stehen, das allerdings auch seine kleinen Nachteile hat, die aber in Kauf genommen werden können. Im Vergleich zu der C-64-Version hat sich kaum etwas verändert, lediglich die dem System entsprechend verbesserten Grafiken und die Einblendung des Eisstadions vor Spielbeginn und nach Spielschluß. Viel Spaß kann man noch wünschen!

Thomas Brandt

Tief, tiefer, am tiefsten

Wer kennt sie nicht, die großartigen Geschichten von Jules Verne, die schon so viele Leser auf der Welt in Bewunderung und Erstaunen versetzt haben? Eine der stimmungsvollsten und abenteuerlichsten Erzählungen dieses Autors erlebt nun - nach zurückliegenden Verfilmungen - die erste Versoftung als Computerspiel! Die Rede ist von 20.000 MEILEN UNTER DEM MEER, einem Klassiker der Science-Fiction/Abenteuer-Literatur.

Programm: 20.000 Meilen unter dem Meer, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **erstmalig getestet in:** ASM 8 + 9/88, **Muster von:** Bomico
Zu Beginn des Spiels erfährt man, daß die Regierung beschlossen hat, einem mysteriösen Meeresungeheuer mit dem berühmten Forschungsschiff Abraham Lincoln auf den Grund zu gehen. Am 5. Juli 1867 ist es dann endlich soweit, und die Mannschaft bricht auf, um die gefährliche Mission zu beginnen. Drei Wochen vergehen, ohne daß irgendetwas Nennenswertes passiert wäre, als, etwa 300 Meilen vor der Küste der Insel „Königin Charlotte“ entfernt, etwas Merkwürdiges geschieht! Ein undefinierbares Etwas rammt plötzlich die Abraham Lincoln, und wie sich herausstellt, ist es nicht etwa das gefürchtete Ungeheuer, sondern ein riesiges Unterseeboot mit dem Namen Nautilus. Der Kapitän, ein gewisser Nemo, begrüßt die Männer an Bord und nimmt die Schiffbrüchigen mit auf die Reise ins Unbekannte! An Bord der Nautilus geschehen merkwürdige Dinge, und den unfreiwilligen Passagieren erscheint das ganze Szenario sehr unheimlich. Professor Aronnax hat jedoch ein Tagebuch dabei, mit dem er alle besonderen Vorkommnisse auf der Nautilus festhält. Auf dem Computerschirm erscheinen wunderschön gezeichnete Grafiken, die man mit einem durch die Maus gesteuerten Cursorpfeil untersuchen kann. Hierzu klickt man einfach auf einen der verschiedenen Ge-

genstände und erfährt somit Näheres über das Schiff und seine Geheimnisse. Kapitän Nemo zeigt sich als großzügiger Gastgeber und erklärt - wenn auch nicht alles - so doch zumindest das Wesentliche auf der Nautilus. Unter anderem kann man als Spieler durch Anklicken der Personen an Bord etwas erfahren. So zeigt sich der gute Ned Land meistens schlecht gelaunt, und der Diener von Professor Aronnax, Conseil, als sehr hilfsbereit. Werkelt man eigenmächtig am Steuer der Nautilus, so verärgert man damit Nemo, und dieser ordnet erstmal ein paar Tage Arrest in der Kajüte an. Ebenso kann es passieren, daß man in der großen Bibliothek zu neugierig wird und die privaten Aufzeichnungen Nemos in die Hände bekommt. Läßt man sich dabei erwischen, bleibt die Bibliothek erst einmal für einige Tage geschlossen. Treibt die Nautilus auf dem Wasser, sollten Sie die Gelegenheit nutzen und mal an Deck gehen. Mit etwas Glück erspähen Sie eine Insel durch das Fernrohr und können dort für eine Stunde die Wildnis erkunden. Auch hier warten neue Überraschungen, die Sie in Erstaunen versetzen werden. Nachdem Sie an Bord der Nautilus eine Weile unterwegs sind (die Tage werden anhand eines Kalenders mitgerechnet), kann es geschehen, daß Sie im großen Sichtfenster des Salons auf dem Meeresgrund ein Schiffswrack ausmachen, welches von unbekanntem Gestalten mit seltsamen Anzügen (Taucherkleidung gab es 1867

noch nicht) umlagert ist. Nemo wird Ihnen natürlich nicht alles erzählen, und so sind Sie gezwungen, wieder einmal das Tagebuch heranzuziehen, um Ihre unglaublichen Erlebnisse dort zu vermerken und für die Nachwelt aufzubewahren. Das Programm bietet eine unterschiedliche Mischung aus Grafikadventure und animierten Steuersequenzen, die mit der Maus oder Tastatur kontrolliert werden können. Die Bilder im Programm sind ausgezeichnet und detailliert dargestellt worden. Hier muß man die Programmierer wirklich loben. Als Spieler müssen Sie sich anstrengen, um hinter die Geheimnisse der Nautilus und Kapitän Nemos zu kommen. Eine falsche Aktion beendet möglicherweise Ihre Mission schneller, als Ihnen lieb sein kann. Untersuchen Sie alles gewissenhaft, und nutzen Sie die Weltkarte, um den Kurs der Nautilus anhand von Richtungsmarkierungen festzuhalten. Schauen sie öfter auf den Höhenmesser und den Kompaß, und versuchen Sie, im unbeobachteten Moment Nemos private Aufzeichnungen zu lesen. Versuchen Sie nicht, auf eigene Faust die Nautilus zu verlassen, denn sonst wird niemand Ihre Geschichte erfahren. Ich finde, es war eine tolle Idee, den Roman 20.000 MEILEN UNTER DEM MEER noch für den Amiga umzusetzen. Die Art und Weise, wie COKTEL VISION an diese Aufgabe herangegangen ist, zeigt, daß man mit viel Liebe zum Detail gearbeitet hat. Der einzige Schwachpunkt in der mir vorliegenden Version ist die schlechte Übersetzung der Programmtexte in die deutsche Sprache! Hier sollte ein Update mit überarbeiteten Dialogen folgen. Wie ich hörte, ist dies bereits in Arbeit. Bleibt eigentlich nur noch meine Empfehlung an alle Adventurer, sich dieses Programm einmal anzusehen U. Winkelkötter

Animation	11
Spielgeschwindigkeit	2
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	7

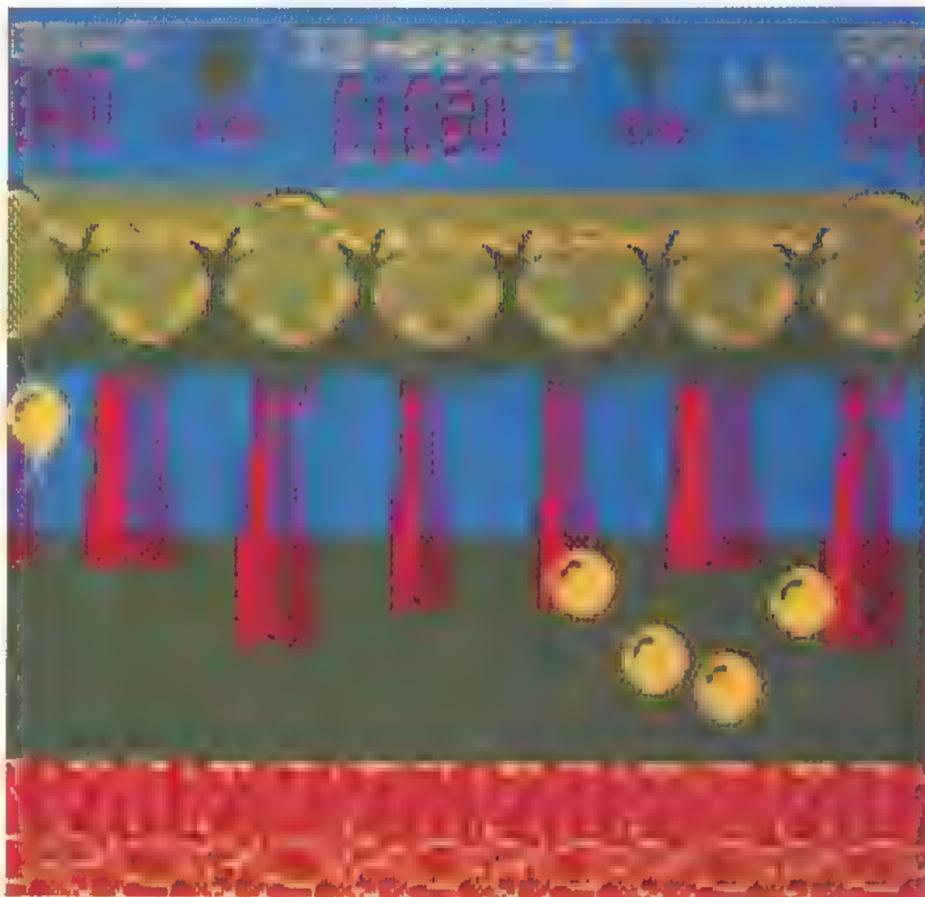
Grafik	10
Story	10
Vokabular	(Maus)
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	10

Hoppel, hoppel, Reiter,...

Wie würdet Ihr Euch fühlen, wenn Ihr aus einer Kette von Bällen bestehen würdet und dauernd durch die Gegend hüpfen müßtet, um Luftballons einzusammeln? Keine leichte Frage, nicht wahr?

Programm: Hopping Mad, **Umsetzung für:** Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Elite Systems Ltd, **erstmalig getestet in:** ASM 8 + 9/88, **Muster von:** Elite.

Der Ort dieser seltsamen Handlung ist ein Spielchen von ELITE mit dem sinnträchtigen Namen HOPPING MAD. Wenn man sich den Spiele-Plot anschaut, kann man dem Anhängsel "mad" nur zustimmen, denn als Spieler dürft Ihr genau das tun, was ich im Vorspann schon angedroht habe. Mit dem Feuerknopf kann die Ballkette höher hüpfen, und durch Bewegen des Sticks nach links/rechts hüpfen die Kette schneller oder langsamer. Um die zehn Ballons einzusammeln, die Ihr braucht, um das nächste Level zu erreichen, ist aber auch einiges an Geschick vonnöten, denn vor den durchweg hübschen Backgrounds tummeln sich ge-



Kaum zu glauben, aber rechts seht Ihr die Helden

fährliche Vögel, Kakteen, Würmer und sonstiges Viehzeug, daß Euch bei Berührung jeweils einen Ball der Kette ka-

putt macht. Die Amstrad-Version dieses hübschen, weil originellen Spielchens überraschte mich gleich nach dem Einladen mit einem ungewöhnlich guten Sound, den man ja leider bei vielen anderen Programmen für diesen Rechner vermißt.

hat mich eigentlich nur das leichte Ruckelscrolling, wenn man sich mit der Ballkette sehr langsam über das horizontal scrollende Spielfeld bewegt, und nur da ist die Umsetzung vom C-64 auf den Amstrad nicht ganz äquivalent.

Ansonsten ist an HOPPING MAD aber nicht viel auszusetzen, denn das Game spielt sich gut, macht Spaß und wird auch nicht so schnell langweilig. Leider wird der Spielspaß dadurch getrübt, daß es dieses Game unter dem Namen CATABALL schon mal auf einem ELITE-Sampler gab, für den man zum gleichen Preis ein paar Spiele mehr bekam (siehe ASM-Special 1), und somit würde ich eine Neuveröffentlichung nur auf dem Low-Budget-Markt für gerechtfertigt halten. So aber kann ich Euch nur empfehlen, den Sampler zu kaufen oder ganz auf die Hoppelei zu verzichten. Denn: Wer wirft sein Geld schon gern zum Fenster raus?

philipp

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	4

EHEKRISE IN DER STEINZEIT

Was alles dabei herauskommt, wenn man zwar glücklich verheiratet ist, aber daheim unter den Pantoffeln steht, kann man dem guten FRED FEUERSTEIN gut nachfühlen, der irgendwann vor 10000 Jahren zum Bowling gehen wollte, aber die Rechnung ohne seine Frau machte...



Programm: Fred Feuerstein, **Umsetzung für:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 28 - 32 DM (Kass.), ca. 45 - 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Grand Slam Entertainment, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 5/88, **Muster von:** Grand Slam.

Wilma, die bessere Hälfte unseres Trickfilmhelden Fred, erwartet Besuch von ihrer Mutter, und da muß das ganze Haus natürlich tiptop aussehen. Bevor Fred zum Bowling darf, muß er deshalb erstmal das ganze Wohnzimmer streichen und dabei auch noch auf Peb-

bles, den jüngsten Sproß der Familie Feuerstein, aufpassen. Wie es sich für die Steinzeit gehört, ist auch der Pinsel für das Streichen kein einfacher Pinsel, sondern ein umfunktionsiertes Eichhörnchen mit Drang zur Persönlichkeitsentfaltung. Während Fred also die

Wand des Zimmers streicht, krabbelt Pebbles zuweilen aus ihrem Ställchen und kritzelt die Wand voll, während der Pinsel Fred gerade aus der Hand springt. Zu allem Überfluß gibt's auch noch ein Zeitlimit, denn schließlich ist die Schwiegermutter ja pünktlich. Sollte Fred es tatsächlich geschafft haben, seine Frau zufriedenzustellen, darf er im zweiten Level gegen seinen Nachbarn Barney bowlen, und wenn er sogar Barney geschlagen hat, geht's noch weiter... Als wir damals die Amiga-Fassung dieser Zeichentrickumsetzung testeten, waren wir



FOTO: Amstrad / Fred spielt den Clown und Pebbles macht sich selbstständig

besonders von der witzigen Grafik und der Animation begeistert, die der Atmosphäre der Trickfilme voll gerecht wurde. Wenn ich mir jetzt allerdings so die Spectrum-Fassung anschau, kommt mir das kalte Grausen, denn hier ist vom ehemaligen Spielwitz nichts mehr zu spüren. Die Sprites sehen generell so aus, als hätten sie Tarnkappen auf, denn sie sind absolut durchsichtig. Hübsch kann man sie wahrlich nicht nennen, aber immerhin sind sie recht flott animiert. Weitere Schockpunkte betreffen das Bowling und den Sound, wobei ersteres die Augen und letzteres die Ohren martert. Jede andere Kegelsimulation ist wahrscheinlich besser als dieses Glücksspiel, wo es keine technischen Finessen gibt, aber ein großes

"Bumm"-Symbol, bei dem man dann raten darf, wieviel Kegel wohl umgefallen sind. Der Sound stammt von einem Typen namens "Benn", der sich sogar daran versucht hat, den Soundchip des 128ers zu nutzen. Was kam dabei heraus: Eine Synphonie des Schreckens, bei der sogar Tageschausprecher wohl noch mehr Melodik und Dramatik besitzen. Schrecklich, schrecklich, vor allem wenn man weiß, daß es sich bei Benn um den guten, alten **Benn Daglish** handelt... Schock beiseite, Schneider-Fassung rein in den Rechner. Erster positiver Effekt hier: Die Sprites sind mehrfarbig! Das allein ist aber leider noch kein Gütesiegel für diese Umsetzung, denn Fred sieht auf dem Amstrad aus wie ein Clown und bewegt sich - wie alle anderen



Steinzeit-Stilleben mit Dinosaurier
Foto: C-64

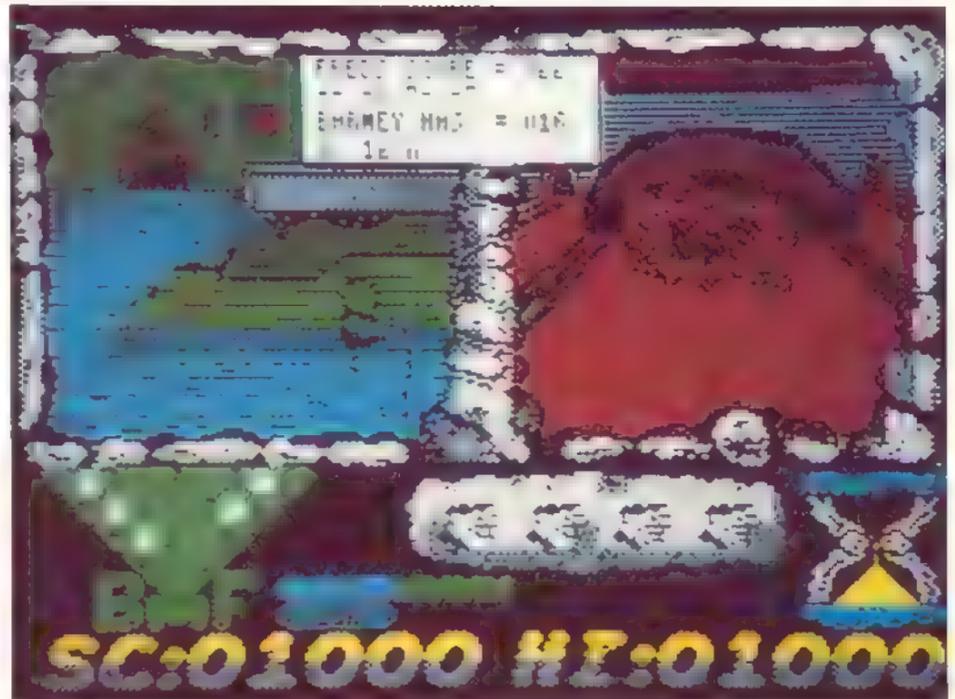
Sprites auch - nur widerwillig und quälend langsam. Ich dachte erst, daß Fred vielleicht einen schlechten Tag hatte, aber nein, hinzu kam der ebenfalls tödliche Sound und die schlichten bis öden Backgrounds, nur mit dem Unterschied, daß die Titelmelodie auf dem Ex-Schneider etwas besser klingt. Trotzdem: **FRED FEUERSTEIN** könnt Ihr auch auf diesem Rechner voll abhaken!

Puuuh, gehen wir nun zu Erfreulicherem über, denn endlich darf ich mal ein paar Sätzchen über den C-64-Fred verlieren! Okay, nach dem Laden gibt's zwar auch die kargen Backgrounds, aber dafür sehen die Sprites endlich vernünftig aus und sind auch aus-

Egal, **FRED FEUERSTEIN** bewahrt seinen Trickfilmcharakter jedenfalls auf diesem Rechner noch zur Genüge und läßt sich auch ganz spaßig spielen. Bei den anderen Fassungen dieses Games sieht man allerdings, wie man Konvertierungen von 16-Bit- auf 8-Bit-Maschinen am besten nicht machen sollte.

GRAND SLAM hätte sich da entweder mehr Mühe geben oder bei mangelnder Rechnerleistung ganz auf eine Umsetzung verzichten müssen. Schneider- und Speccifans können sich **FRED FEUERSTEIN** nämlich eh sparen.

Michael Suck



Beim Kegeln staubt's
Foto: Spectrum

reichend schnell animiert. Wem das noch nicht reicht, darf sich noch den auf diesem Rechner erstmals gelungenen Sound reinziehen, bei dem Daglish wieder ansatzweise erkennen läßt, daß er noch was auf der Pfanne hat. **FRED FEUERSTEIN** macht auf dem Commodore wieder echt Fun, hat aber meines Erachtens einen höheren Schwierigkeitsgrad als z.B. die Amiga- oder Spectrum-Fassung. Pebbles läuft nämlich andauernd aus dem Ställchen, und auch das Eichhörnchen verpürt auf dem C-64 anscheinend größere Lust zur Persönlichkeitsentfaltung.

C-64	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Schneider	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Spectrum	
Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Sei's drum

Wie hieß doch gleich dieser eine Film: Das Wars, Star Paws oder gar.... - richtig, STAR WARS hieß das Ding! Wer den Krieg der Sterne also immer noch nicht überwunden hat, kann sich jetzt in ein Abenteuer mit den zwei Hauptdarstellern R2D-Zug und Zeh3PO stürzen - oder heißen die vielleicht auch ganz anders? Was soll's, ist ja eh egal...

Programm: Droids,
Umsetzung für: Amstrad,
Spectrum, Preis: ca. 15 DM,
Hersteller: Mastertronic, Eng-
land, **erstmal getestet in:**
ASM 8+9/88, **Muster von:**
Mastertronic.

Die beiden Roboter dieses Filmklassikers sind auf einem Planeten notgelandet, dessen Bewohner wohl rassistisch gegen Roboter veranlagt sind und die beiden erstmal einsperrten.

Doch C3PO konnte die Zelle öffnen, und nun suchen beide Robos das Weite und die Freiheit. Der Spieler steuert R2D2 und muß dies über eine Menüleiste am unteren Bildschirm-

rand tun (kennt Ihr eigentlich noch diese ätzende Art der Steuerung von den PSYGNOSIS-Games her?). R2D2 kann laufen und feuern, während C3PO zum Entschlüsseln von Öffnungscodes benutzt werden kann. Mehr als ein simples Senso-Spielchen, bei dem Farbfolgen nachgedrückt werden müssen, kommt dabei allerdings nicht heraus.

Immerhin kann die Amstrad-Version dieses Billig-Spielchens einen recht guten Sound aufweisen, ansonsten vermisste ich aber stark gute STAR WARS-Action, denn feindliche Roboter tauchen selten auf, die Grafik ist sim-



Foto: Spectrum

pel, das Scrolling leicht ruckelig und die Animation langsam. Beide Roboter tappen recht gelangweilt im Dunklen, da es keine Backgrounds sondern nur die Schwärze des Monitors zu bewundern gibt.

Der Spectrum macht's ähnlich sparsam, besitzt aber eine schnellere Animation, mehr Gegner (also auch mehr Action) und einen guten 128K-Sound. Die Grafik gibt dafür noch weniger her, denn R2D2 sieht total verrostet aus, und C3PO macht der sagenumwobenen Mühlischen Mülltonne alle Ehre, in der ja auch so viele Games vergammelt sind.

Für 15 Märker ist das Programm gerade noch akzeptabel, zumal sich beide Versionen (also Amstrad & Spectrum) auf einer Kassette befinden. Wer einen Amstrad und Spectrum besitzt (???), darf sich jetzt tierisch freuen...

philipp

Amstrad	
Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Spectrum	
Grafik	4
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	6

IBM, olé - dem Amiga tut's weh!

Nachdem ELECTRONIC ARTS vor etwa ein- einhalb Jahren mit WORLD TOUR GOLF eine recht ansprechende Sportsimulation für den IBM herausgebracht hat, läßt es nun die Umsetzung des Games für den Amiga folgen. Schon nach den ersten Versuchen mußte ich als alter Golffreak jedoch zu meinem Leidwesen feststellen, daß die Amiga-Version gegenüber der IBM-Fassung an Attraktivität, grafischer Aufmachung und Spielfreude nichts mehr zuzusetzen hat.

Programm: World Tour Golf,
Umsetzung für: Amiga, **Preis:**
Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Elec-
tronic Arts, **erstmal getestet in:**
ASM 4/87, **Muster von:**
Electronic Arts, England.
Schön hätte es werden kön-

nen, denn die inzwischen schon in Ehren ergraute IBM-Version versprach einiges. Doch leider hat sich ELECTRONIC ARTS bei der Konvertierung von WORLD TOUR GOLF darauf beschränkt, die

IBM-Fassung haargenau auf den Amiga zu übertragen. Abgesehen von der nun recht akzeptablen Titelmelodie hat sich nichts geändert. Die Grafik ist um keinen Deut besser, als wir sie vom IBM her kennen, das Scrolling kommt mit dem Attribut "verheerend" noch ganz gut weg, und die Flugbewegungen des Balls sind derart langsam, daß man meinen könnte, man hätte durch das Anschlagen einer falschen Taste eine Zeitlupenfunktion aktiviert.

Dem ist aber leider nicht so - von Zeitlupe keine Rede! Und so schwebt denn die Kugel das ganze Spiel über mit einer solchen Gelassenheit über die Bahn, daß man sich die Haare

raufen möchte. Da nützt es wenig, daß man unter zwanzig vorgefertigten Kursen wählen kann, die tatsächlich existierenden Golfplätzen nachempfunden wurden; da hilft es auch nicht, daß man mittels eines Construction Kits sogar noch eigene Kreationen hinzufügen kann. Was die Bedienung des Programms angeht, so hat sich auch hier nichts geändert: es können neben den zur Verfügung stehenden Kursen namhafte Spieler eingesetzt werden, deren individuelle Vorzüge und Schwächen einem auf dem Monitor erscheinenden Kurzinfo zu entnehmen sind. Der Schlag schließlich erfolgt ebenfalls wie gehabt. Mittels einer

Trigger-Action Marke "Wummfried"

Wollt Ihr wirklich die epische Story zu einem simplen Shoot-em-up wissen? Ehrlich? Na gut, hier ist sie: Der Sternenkrieg eskaliert immer mehr, beide Seiten müssen schreckliche Vernichtungen hinnehmen. Doch dann taucht eine riesige Kriegsmaschine auf, die sogar Sonnen explodieren lassen kann. Das Ding heißt "Star-Killer", und nur einer kann es aufhalten...

Programm: Sidewinder, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Mastertronic, England, **erstmalig getestet in:** ASM 5/88, **Muster von:** Mastertronic.

Maximal einmal dürft Ihr jetzt raten, wer sich jetzt Level für Level gegen gegnerische Angreiferwellen und Bodengeschütze auf einem vertikal scrollenden Bildschirm fighten darf: Ihr natürlich!

Große Schwierigkeiten beim Gameplay dürfte es nicht geben, denn Ihr müßt lediglich den Feuerknopf fleißig betätigen, kräftig mit dem Joystick, sprich Raumschiff, rudeln und dabei stark aufpassen, daß die feindlichen Schüsse nicht das eigene Schiffchen und Image ankratzen.

Die lieben, netten Programmierer von **SIDEWINDER** sind so-

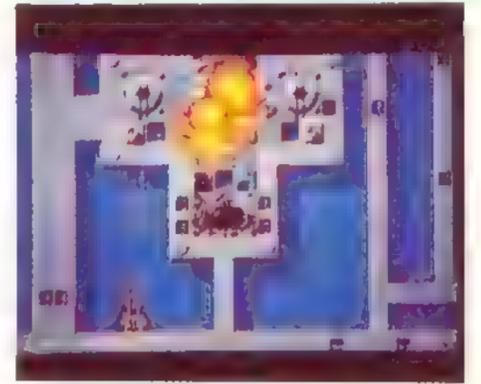
gar so spielerfreundlich gewesen und haben einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad ermöglicht. Anfängern, Fortgeschrittenen und auch Profis möchte ich aber unbedingt die "Beginner"-Einstellung empfehlen, falls man Lust darauf verspüren sollte, auch mal ins nächste Level zu kommen. So

biestig schwierig ist **SIDEWINDER** zwar nicht, aber es reicht aus, um feuchte Hände und die dazugehörige Sehenscheid-entzündung vom Ballern zu erzeugen.

Grundsätzlich hat sich eh nicht viel seit der damals erschienen Amiga-Fassung geändert, denn sowohl die Grafik, die



Spielbarkeit als auch der Sound (!!!) sind nahezu identisch. Wer's nicht glaubt, soll sich den Sound auf dem ST ruhig mal anhören! Er wird nämlich dann feststellen, daß dieser immer noch genauso chaotisch (gut oder schlecht) ist



wie auf dem großen Commodore. Geändert hat sich leider, leider die Qualität des Scrollings, das meiner Meinung nach ein kleines bißchen besser hätte gemacht werden können. Zwar tut sich eine ganze Menge auf dem Bildschirm, aber zumindest das Seitenscrolling (der Bildschirm kann nämlich auch ein kleines Stückchen nach links und rechts scrollen) könnte flüssiger erfolgen und nicht einfach zur Seite hüpfen. Besonders störend ist aber die Ruckelei beim Hochwärtsscrollen, denn das beeinträchtigt Spielfluß und -freude doch ein wenig. Allerdings muß man **MASTERTRONIC** in diesem Zusammenhang zugutehalten, daß sie die Animation der Sprites und deren Explosionen sehr gut hinbekommen haben. Die Angreifer sehen sogar besser aus als auf dem Amiga!

Also, Leute, alles in allem ist **SIDEWINDER** auch auf dem ST ein gutes Stück Software, das den Verkaufspreis in jedem Falle wert ist. Wer sich so richtig austoben will, wird mit diesem Game nach wie vor bestens bedient. Schnappt Euch also Euren besten Joystick, und ab geht der Punk!

Michael Suck

Uhr-ähnlichen Anzeige können die Schlagstärke sowie Links- oder Rechtsdrall bestimmt werden. Hierbei muß natürlich auch die Windrichtung und -stärke miteinbezogen werden, die am oberen Bildschirmrand angegeben wird.

Das Grafikfenster, das etwa 80 Prozent des Bildschirms einnimmt, ist gesplittet. Rechts haben wir einen Teilausschnitt

des Kurses, links sieht man eine stark verkleinerte Gesamtübersicht, in der die Position des Spielers, des Balls und des Lochs markiert sind. Hier befindet sich ferner ein Zielkreuz, dessen Lage mit der linken Maustaste beliebig verändert werden kann. Durch Druck der rechten Maustaste kann man hier überdies einen Radius auf den Monitor einblenden, der

die maximale Schlagweite des derzeit gewählten Schlägers angibt.

Woran es letztlich fehlt, ist die Spielfreude, die wegen der schwachen Grafik und nicht zuletzt aufgrund des absolut unrealistischen, weil viel zu langsamen Flugverhaltens des gespielten Balls einfach nicht aufkommen will. Da lobe ich mir doch immer wieder das gute, alte *Leaderboard*, das etwa zum gleichen Preis hinsichtlich Grafik und Animation doch einiges mehr zu bieten hat. Kurzes Resümee zum Schluß: Was dem IBM recht, ist dem Amiga noch lange nicht billig! *Bernd Zimmermann*



Grafik/Animation	4
Sound	6
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

ACTION CAR

Mehr Power und Utilities als je zuvor! Für alle

FÜR
VC64/C128
PC128D

Zahlreiche Programmierhilfen für Graphik, BASIC und Maschinensprache. Mit dem ACTION-Knopf können Sie Programme anhalten und bearbeiten: Graphiken, Texte, Sprites.

● WARP 25: Weltweit schnellstes Fast-Load/Save für Disks lädt seriell 200 Blocks in 6 Sekunden, 240 Blocks in 7 Sekunden.

WARP 25-Files können auch ohne ACTION CARTRIDGE schnell geladen werden. Keine zusätzliche Hard- oder Software erforderlich. Funktionen: Superfast-Load, Warp-Save, Scratch, Filecopy, Formatwandlung, Normal/Disk-Turbo wählbar. Warp 25 Files werden automatisch erkannt. Die absolute Spitze der Kompatibilität.

● **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein Backup Ihres Programms von Disk auf Disk, Disk auf Tape, Tape auf Disk oder Tape auf Tape. Vollautomatisch. Sie geben nur einen Namen ein.

● **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp-Turbo Geschwindigkeit geladen. Vollig unabhängig vom ACTION CARTRIDGE PLUS.

● **SPRITE KILLER:** Werden Sie bei Spielen unbestegbar indem Sie Kollisionen abschalten.

● **GRAPHIK-FREEZE:** Frieren Sie Ihr Programm ein und drücken die Bilder aus. Graphiken, Spielergebnisse usw. Auf fast jedem Matrix-Drucker möglich wie z.B. Commodore, Epson und Kompatiblen.

Druck in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen möglich. Total einfach.

Keine Spezialkenntnisse erforderlich.

● **PICTURE-SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires (hochauflösende) Graphiken per Knopfdruck auf Disk. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist64, Image System u.a.

● **SPRITE MONITOR:** Der spezielle Sprite-Monitor hält den Programmablauf an. Alle Sprites werden auf dem Schirm dargestellt. Die Sprites können gespeichert, gelöscht und sogar in ein anderes Spiel geladen werden. Machen Sie Ihr eigenes Spiel.

● **TRAINER POKES:** Drücken Sie den ACTION-Knopf und geben die Pokes ein für ein verlängertes Spiel, Maßgeschneidert nach Ihren Vorstellungen.

● **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert mehrteilige Spiele von Cassette auf Disk mit Fast-Load. Bei vielen Spielen möglich.

● **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Compacker komprimiert Programme und macht sie einteilig für besonders schnelles Laden.

● **TEXT MODIFY:** Lassen Sie ACTION CARTRIDGE Ihr Programm auf einen beliebigen Text durchsuchen und durch einen neuen Text austauschen. So können Sie z.B. Ihren Namen in ein Programm setzen oder die High Scores verändern. Dann speichern Sie ab oder starten neu.

● **MASCHINENSPRACHE MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschine-Monitor mit 8 Kilobyte extra RAM. Sie halten ein Programm an und können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch Bildspeicher, Stack und Zeropage. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer Assemble, Disassemble, Vergleichen, Suchen, Relocieren, Transfer, Hex-Dump, Full Screen, ASCII, Zahlenkonvertierung, RAM/ROM-Banking etc. Benutzt kein Computer-RAM. Drucker werden unterstützt.

● **DISK MONITOR:** Monitor für Ihr Floppylaufwerk mit allen notwendigen Befehlen. Für Profis unentbehrlich.

● **FAST DISK COPY:** Sie kopieren damit eine komplette ungeschützte Disk in weniger als 2 Minuten.

● **FILE COPY:** Kopiert einzelne Files im Standard- und Warp 25-Format. Dabei ist eine gleichzeitige Format-Unwandlung möglich.

● **FAST FORMAT:** Schnellformatierung von Disketten in unter 20 Sekunden.

● **CENTRONICS INTERFACE:** Programmierte Schnittstelle am Usersport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Damit Ihr Drucker mit voller Geschwindigkeit arbeiten kann.

● **BASIC TOOLKIT:** Eine Palette von zusätzlichen Basic-Befehlen, die jeder Programmierer benötigt: Zeilennummerierung, Delete, Merge, Append, Basic Renew (OLD), Linesave usw. Printerlistet listet ein Programm (oder die Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner-Speicher bleiben erhalten.

● **VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Alle wichtigen Befehle wie load, Save, List, Directory usw. auf Tastendruck. Direktes Laden aus der Directory möglich.

● **TAPE TURBO:** Ein spezielles Turbo für Ihre Datassette. der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! ALLE Optionen sind im ACTION CARTRIDGE PLUS eingebaut. Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. Für CASSETTE und DISK (bis zu 2 Floppys).

TRIDGE PLUS

Spieler, Programmierer und Hobby-Hacker!

Oder Ihr Spiel im TURBO-Format abspeichern. **COMPUTER ACTION TOTAL** im VC64. Mischen Sie sich Ihr privates Spiel. Der absolute Renner in den USA und England. Jetzt auch bei uns.

FÜR
1541/1541C
1570/1571/1581
und Datensette

"ACTION CARTRIDGE PLUS besitzt eine völlig neue Modultechnik mit einem speziell dafür in Deutschland entwickelten LSI Custom Chip. Dieses LSI Logik-Chip ist einzigartig bei Modulen. Dieses Logik-Chip macht es erstmals möglich, daß auch Programme angehalten und bearbeitet werden können, deren Kopierschutz Speicherstellen für Freezer abfragt. Da somit auch das ungeschützte Speichern von urheberrechtlich geschützter Software möglich wird, weisen wir darauf hin, daß dieses Modul nur für den privaten Gebrauch bestimmt ist. Fragen Sie in Zweifelsfällen Ihren Software-Lieferanten.

**ACTION
CARTRIDGE
PLUS**
2 DM
1570/1571/1581

WARP 25

Lädt ein BACKUP in Ø ca. 6 Sekunden

★ **NEU** ★

Mit Grafik- und Parameter-Disk
DM 139,-

Fragen Sie nach
ACTION CARTRIDGE PLUS
Bei Ihrem Händler oder bestellen Sie
für nur 99. – DM direkt bei
vts data GmbH

Postfach 400621, 5000 Köln 40, tel: 022 34 – 71601

IN HOLLAND:

GIMA Print Service, Tijger Str. 44
65 31 MG Nijmegen, tel: 080-560491

Ozon-Killer

Der kleine Bursche aus der Vorstadt stürzt sich abermals in die Szene von New York. Nachdem Micky sich auf dem C-64 nicht so recht behaupten konnte, versucht er sich jetzt auf dem Amiga in eine Klicke zu kämpfen. Dazu muß er aber von dem bekannten Locke die Haarpracht ergattern. Kein leichtes Unterfangen, wenn man sich vorstellt, wer alles was dagegen hat. Hier scheint absolut jeder zu diesem Unhold zu halten.

Programm: Street Gang, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Euro Gold, **Muster von:** 10, **erstmalig getestet in:** ASM 11/87.

In Massen versuchen die verschiedensten Typen, einem den Weg zu erschweren. Von allen Seiten gibt's Dresche.



Selbst das Ausweichen in die Kanalisation hilft einem nicht. Überall muß Micky seine starke Rechte einsetzen, sofern er den großen Macker erwischen will. Leider bleibt einem nur die bloße Faust als Waffe, während die Gegner mit Tränengas, Baseballschläger, Messer und Pistole auf einen losgehen. Doch Micky scheut keinen dieser Bandenmitglieder, da er im Falle einer harten Rechten in den Besitz einer solchen Waffe kommen kann. Dazu muß er sich über dem Gerät nach unten bücken, sofern sein Kontrahent die Waffe verloren hat. Hat unser Jüngling die hilfreiche Waffe aufgenommen, sollte man einen Blick auf den Muckiarm werfen, der sich links oben befindet. Die bei den Kämpfen verlorene Kraft erlangt man mit der Aufnahme einer Waffe wieder. Kann ja nur von Vorteil sein!

Mit etwas höherer Durchschlagskraft kämpft sich der

junge Bursche nun weiter voran. Dabei sind gerade die Agenten eine äußerst große Gefahr für meinen Spielgefährten. Diese verbergen sich nämlich gelegentlich auch in Mülltonnen. Feigheit ist ihr Markenzeichen. Stets in Sicherheit lupfen sie den Deckel nur kurz an und schießen einmal. Steht man erst einmal direkt vor der Tonne, kann man diesem Schuß nicht mehr ausweichen. Die umherlaufenden Spione sind echte Killer. Ein kurzer Schuß aus der Hüfte, und Freund Micky hat eine Bleikugel in der Magengegend. Wenn man die Massen so beobachtet, fühlt man sich echt überfordert, wenngleich einem fünf Leben bleiben. Ein gezieltes Vorgehen scheint hier echt unmöglich.

Im Vergleich zur C-64-Version ist die Grafik zwar besser, aber von Amiga-Standard kann immer noch nicht die Rede sein. Da gibt es schon Besseres! Der Sound kann sich hören lassen und dürfte wohl das Beste an diesem Spiel sein. Alles andere ist durchschnittliche Hausmannskost, so daß die Bewertung keinesfalls besser sein kann als bei der Vorgängerversion. Eher schlechter! Mehr als die Haarpracht von Locke wird der spätpubertäre Jüngling wohl kaum erobern können.

Thomas Brandt

Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Der Jack-Monster-Mix Vol.1

Was macht ein Narr, wenn er nichts mehr zu lachen hat? Na klar, er versucht sich eine schicke Prinzessin zu angeln! Da es Prinzessinnen aber nicht wie Sand am Meer gibt, darf Jack gegen Drachen und Monster fighten, will er die unglaublich wichtigen Lampen wieder in die richtigen Truhen legen. Na, was soll's, auf die Logik kommt's ja nicht unbedingt an...

Programm: Black Lamp, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 4/88

Kompliziert wird diese Geschichte noch dadurch, da die insgesamt neun Lampen unterschiedliche Farben haben und auch noch in die dazu passenden Truhen, von denen es 20 gibt, gelegt werden müssen. Besonders heikel wird's bei den schwarzen Lampen (warum heißt das Spiel wohl auch **BLACK LAMP?**), denn die werden zusätzlich noch von einem riesigen Drachen bewacht. Aber auch der Rest des Games ist wahrlich kein Zuk-

len.

Unsere damals getestete Atari ST-Version konnte schöne Hintergrundgrafiken, wunderhübsche Sprites und eine laaaahme Animation aufweisen. Die Spielbarkeit war sehr hoch, wenn auch der Schwierigkeitsgrad durch die Aggressivität der Feinde ziemlich heavy war. Was hat sich da auf dem Amiga geändert? Nun, das läßt sich mit einem Wort ausdrücken: Nichts! Es ist tatsächlich wieder mal alles beim alten geblieben. Der Sound klingt zwar etwas voller, aber ansonsten ist mir keine Änderung aufgefallen.

Was soll's, im Endeffekt war



kerschlecken. Nicht genug damit, daß man sich in einem Labyrinth aus Häusern, Burgen und Wald zurechtfinden muß, nein, zusätzlich tauchen auch elf verschiedene Monster in jedem Bild massiert auf und schießen, was das Zeug hält. Als Spieler kann man da nur mit Schrecken auf die Energieanzeige von Jack achten. Zum Glück verkräftet unser Narr einiges an Treffern und kann seine Vorräte auch mit Essenssymbolen wieder auffül-

und bleibt **BLACK LAMP** auch auf dem Amiga ein hübsches Spielchen, an dem Ihr Eure Freude haben werdet. Der Amiga kann zwar mehr, als **BLACK LAMP** zeigt, aber das Spiel bleibt schließlich, was es ist: Nämlich ein gutes Stück Software.

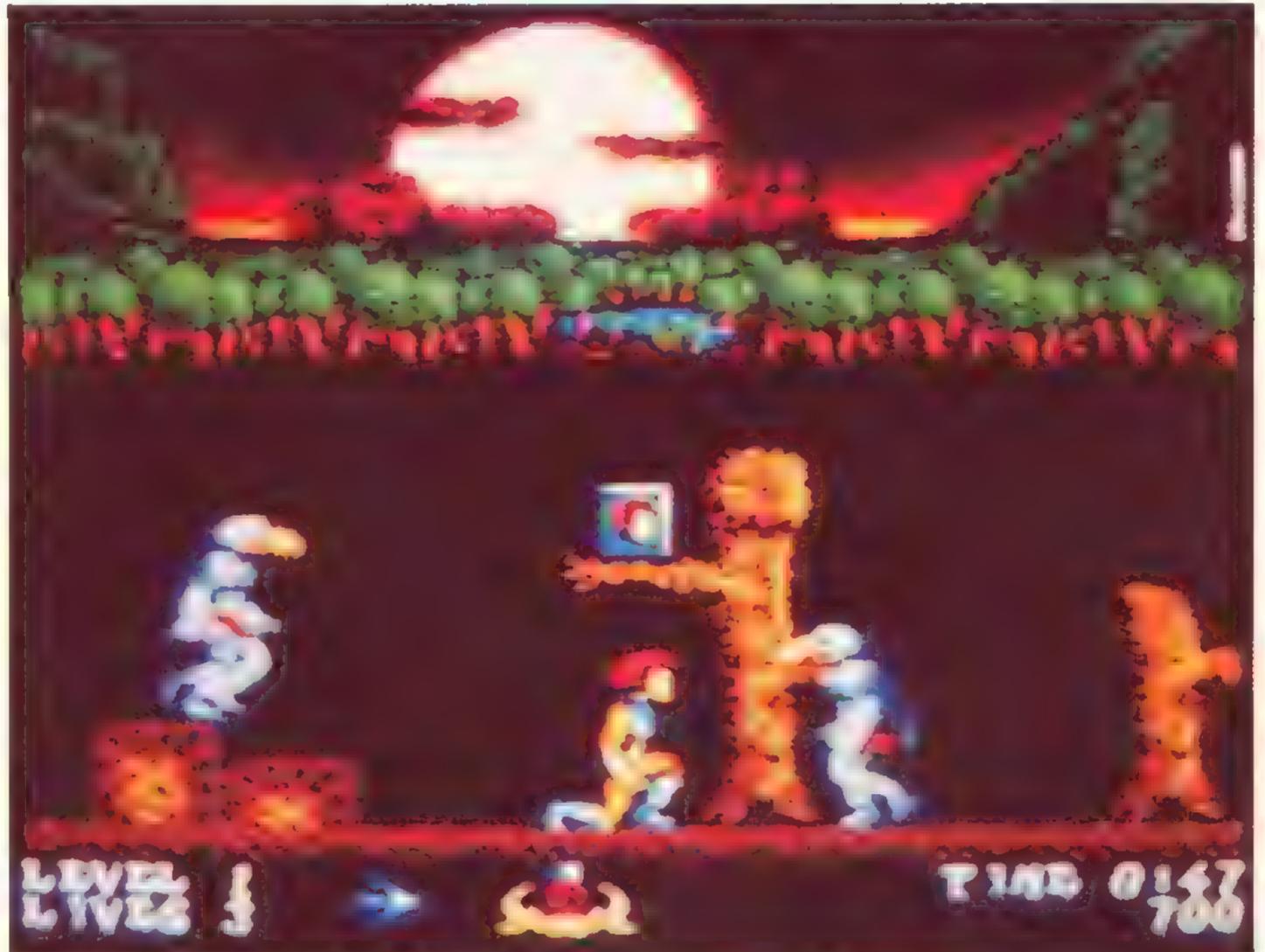
Michael Suck

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	12
Preis/Leistung	11

Die sieben Leben der Katzen

Intrigant geht's zu im Reich der Katzenmenschen, der THUNDERCATS, denn bei einem Überfall der superbösen "Molemen" wurden doch tatsächlich einige Thundercats und sogar das magische Auge gefangengenommen! So geht's aber nicht! Wer wird also die gefährliche Aufgabe übernehmen und das Auge sowie die Katzenmenschen aus der gefährlichen Burg holen...?

Programm: Thundercats, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **erstmalig getestet in:** ASM 2/88, **Muster von:** Elite. Nun ja, letzterer Punkt dürfte sonnenklar sein, denn es ist natürlich dem Spieler überlassen, mit einem Katzenmenschen die Wälder und Höhlen mit vielen finsternen Gestalten zu durchstreifen. Bewaffnet ist unser Schmusekater allerdings nicht mit scharfen Krallen, sondern einem recht großen Schwert, das er auch durch Aufsammeln von anderen Waffen austauschen kann. Das ganze sieht sowieso dem Klassiker GHOST'S 'N' GOBLINS verdammt ähnlich, da auch bei den THUNDERCATS fleißig horizontal gescrollt wird (und zwar in zwei Wegen, ohne jegliches Ruckeln), Hindernisse übersprungen, Gegner abgemurkst und Extras in Form von Punkten, Freileben und Sonderwaffen aufgesammelt werden dürfen. Gegner gibt's natürlich auch in Massen, aber glücklicherweise versuchen die meisten von ihnen nur, unseren Helden im Kamikaze-Stil zu überrennen, und ballern nicht wild drauf los. ELITE ist es dabei gelungen, mit viel Liebe zum Detail die einzelnen Sprites zu animieren, die dann auch wundervoll realistisch durch die Gegend laufen. Einziger Schwachpunkt in diesem sonst technisch makellosen Spiel ist der Schwertschlag des Thundercats. Der scheint nämlich nur noch mit dem Knauf seiner Waffe zuzuschlagen und führt nicht mehr den schönen Rundschnal aus, den er in den



Gleich zückt der Held das Schwert ...

anderen Versionen dieses Spiels beherrschte. Schwieriger ist auch das Abmurksen der Gegner geworden, denn der Thundercat läßt sich auch während eines Sprungs nicht mehr so zielsicher und vor allem schnell zum Schlagen bewegen. Dem Spieler kann da nur durch Aufnahme der Laserknarre geholfen werden, mit der zielsicher über weitere Entfernungen agiert werden kann. Wer aber mit viel Mühe und Übung die ersten beiden Levels geschafft hat, wird in der Sonderrunde, in der ein Thundercat befreit werden kann, schmerzhaft feststellen müssen, daß hier selbst die besten Reflexe und Waffen kaum noch

helfen. Da taucht doch z.B. eine düstere Mumiengestalt auf, die etliche Male getroffen werden muß und auch noch mit Blitzen um sich wirft, während von links und rechts scharenweise Typen im Raumdreß heranstürmen. Neben schweißnassen Händen hat ein solch superschwieriger Spielablauf auch noch den großen Frust zur Folge, denn irgendwann wird das Game echt zum Glücksspiel. Im Level na-

tiv unspielbar. Ohne Cheat dürfte die Aufgabe wohl kaum zu lösen sein, aber schließlich werden Spiele nicht gekauft, um sie mit Tricks zu lösen (oder?). Erwähnt werden muß noch der Sahne-Sound vom Altmeister Rob Hubbard, der die nach wie vor tolle Titelmelodie auch auf dem ST phantastisch rübergebracht hat. Eines hat der gute Robbi aber vergessen: Mit Filtern is auf dem ST nich so viel los wie beim

mens "Water" gibt's neben unzähligen Flatterviechern noch auftauchende Totenköpfe, aufsteigende Blasen und ein paar laufende Killer, so daß ich als Spieler gar nicht mehr wußte, wo ich anfangen sollte. Nimmt man sich zudem etwas Zeit, um die Gegner möglichst sicher um die Ecke zu bringen, ist auch noch das Zeitlimit irgendwann bei Null angelangt, und dann geht die Post ab!

Also ehrlich, die ST-Version von THUNDERCATS ist zwar die technisch mit Abstand beste und bietet tolle Backgrounds, schöne Sprites und eine hervorragende Animation, aber sie wird mit der Zeit rela-

64er, und das hört man bei einer Stelle des Songs ganz gewaltig in Form eines langegezogenen Pieptons...

Summa summarum möchte ich THUNDERCATS nur den ST-Fans ans Herz legen, die sich an einer perfekten Programmierung ergötzen können und dafür auch einen unglaublichen Schwierigkeitsgrad in Kauf nehmen. Allen anderen Fans der THUNDERCATS sei jedoch die spielbarere Schneider CPC- oder Spectrum-Fassung empfohlen.

Michael Suck

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Im Brennpunkt

Gar Haarsträubendes gibt's bei DREAM WARRIOR von U.S. GOLD: Auf der Erde tobt ein schrecklicher Psycho-Krieg, den die Verbrecher-Organisation "Focus" angezettelt hat. Diese Kriminellen kämpfen gegen ihre Feinde sogar mit Dämonen, gegen die kein Kraut gewachsen zu sein scheint. So ein Mist, jetzt muß ich schon wieder die Welt retten...



Foto: IBM

Im Wald, da sind die Bäume...

Bei Produkten von GO! hatte ich bis jetzt immer den Eindruck, daß die Konzepte zwar gut, die Spiele selbst aber nur mittelmäßig waren. Jetzt scheint der Bann gebrochen zu sein, denn in Zusammenarbeit mit CAPCOM ist GO! ein wirklicher Hit gelungen: BIONIC COMMANDO!



Foto: Atari ST

Programm: Bionic Commando, **Umsetzung für:** Atari ST, Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 49 - 59 DM (Disk.), **Hersteller:** Go!/Capcom, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8 + 9/88, **Muster von:** 1, 26, 7
Die Spielidee bei diesem Action-Game ist simpel, aber besitzt den gewissen Pfiff. Neben Massen von feindlichen

Programm: Dream Warrior, **Umsetzung für:** IBM, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** U.S. Gold, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8 + 9/88, **Muster von:** 1, 26

Als mutiger "Dream Warrior" (heißt soviel wie "Traumkämpfer" - oder auch Traumtänzer?) mußt Du verschiedene Levels absolvieren, um dann die "finale Konfrontation" (O-Ton Anleitung) mit dem Traum-Dämon auszutragen. Das Helden-Sprite trägt einen schicken Raumanzug, kann selbstverständlich schießen, laufen und muß zunächst die sterblichen Überreste der abgeschossenen fliegenden Gegner aufnehmen, um Energiesperren aufzulösen und Lifte zu benutzen. Hat man (sich) genügend geliftet und gesammelt und gesammelt und gesammelt.... - darf man ins nächste Level der Marke Weltraumballerei

vorstoßen. Während man nämlich die Alien-Äpfel aufnimmt, entsteht langsam ein kleines Bild. Ist dieses vollständig, geht's ins nächste Level. Scrolling gibt's dabei hauptsächlich horizontal nach links und rechts, je nachdem, wo man den Helden gerade hinsteuert. Die damals getestete C-64-Fassung besaß schöne, große Sprites, ein gutes Scrolling sowie hübsche Backgrounds und eine schnelle Animation. Will man die IBM-Fassung in diesen Punkten bewerten, braucht man eigentlich nur alle eben aufgeführten Merkmale umzudrehen, und schon stimmt's! Erstaunlich, wie sich in diesem Falle das Wort "konvertieren" doch wieder bestätigt. Die schnelle Animation wurde zur Schnecken-Animation, der Sound sowie die spielentscheidenden Gegner fehlen fast völlig, und das Scrolling hätte ich schneller hinbekommen, wenn ich den Monitor mit der Hand

Soldaten, Killervögeln, etc, etc bietet das Programm in den fünf Leveln noch verschlungene Baumlabirinthe, bei denen sich die Bäume in ungeahnte Höhen erstrecken und verzweigen. Unser Held, logischerweise ein Angehöriger des BIONIC COMMANDO, muß sich da mit seinem "bionischen Arm" durchhangeln und wild ballern, denn schließlich muß ja mal wieder die Welt gerettet werden (blablabla...). Dieser Arm ist nichts anderes als eine ausfahrbare Liane Marke Teleskopstange, die sich an der nächstmöglichen Verzweigung festkrallt und dem Helden erlaubt, sich entweder hochzuangeln oder über Abgründe zu schwingen. Tarzan als Einzelkämpfer im 22. Jahrhundert - warum nicht?

Die C-64-Fassung, die wir damals testeten, verfügte über eine ordentliche Spielbarkeit, konnte aber besonders (mich) durch einen total abgefahrenen Sound begeistern, der von einem Soundgenie namens Tim Follin stammt, der sich seine ersten Sporen bereits mit dem C-64- und Amiga-Sound von

Black Lamp verdiente. Auf dem 64er produzierte dieses Soundwunder sechs phantastische, faszinierend originelle Stücke, die sich wohltuend von dem üblichen Stampfsound



Foto: Spectrum

abhoben. Die große Frage nun: Wie ist das Ganze auf dem ST und Schneider übergekommen? Beim ST kann man das ganz klar mit einem Wort beschreiben: Toll! Tim Follin hat es geschafft, alle Sounds hervorragend auf den großen Atari umzusetzen und noch eine hübsche High-Score-Melodie draufgelegt. Zwar gibt es kleine Qualitätsunterschiede zu den Urfassungen, klar, aber das liegt nun mal an dem mageren ST-Soundchip. Jedenfalls dürfte jeder ST-Fan vom BIONIC COMMANDO-Sound begeistert sein!

Bei solchen Qualitäten sollten natürlich auch die anderen

bewege. Grausig, grausig, das Ganze ...

Eigentlich kann's auf dem Spectrum ja nur noch besser werden - und siehe da: Hier stimmt die Technik wieder! Zwar gibt es auch bei dieser Fassung außer läppischen 128K-FX keinen Sound, aber das Sprite ist herrlich groß und rast mit einem Affenzahn durch die Gänge. Der Programmierer muß aber etwas blau gewesen sein, als die Grafiken eingefügt wurden, denn wie sonst kann man sich erklären, daß man ein hellblaues Sprite vor einem dunkelblauen Hintergrund steuert, wobei alle Spielcharaktere und Grafiken mit weißen Punkten und Strichen umrandet sind, damit man sie auseinanderhalten kann? Ganz besonders schwierig wird's dann, wenn man den weißen Pixelbrei der Alien-Äpfel aufnehmen will und der tolle Raumfahrer partout ins Blaue, sprich drüberläuft. Manche Maler hatten

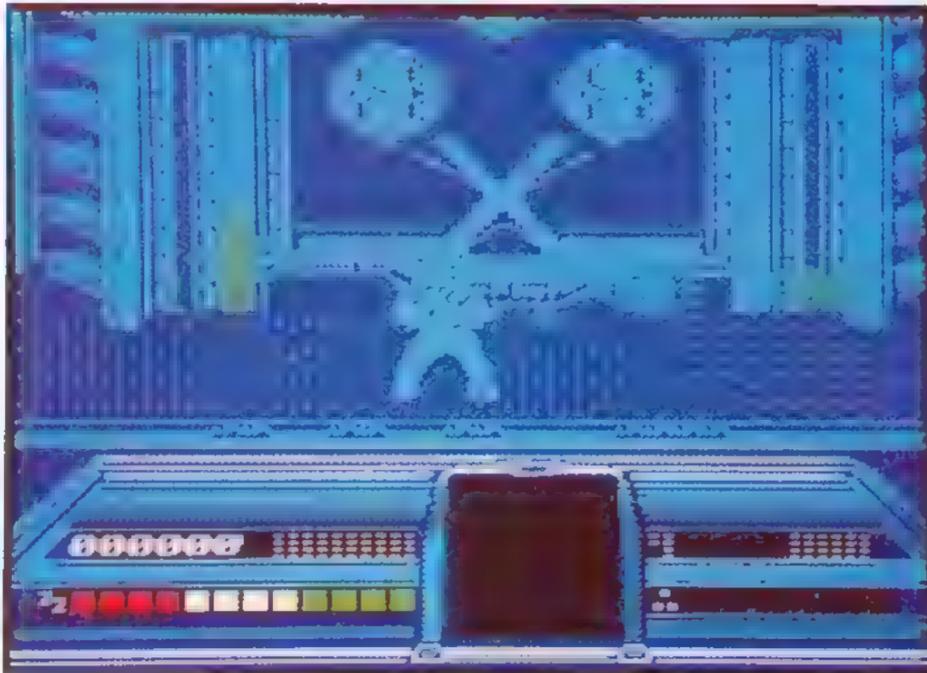


Foto: Spectrum

zwar auch ihre blaue Phase, aber bei Programmierern erwartet man ja schließlich technisch saubere Arbeit, und die kann man wohl nur nüchtern leisten - oder? Wie dem auch sein, trotz dieser Abstriche ist die Spectrum-Fassung noch recht spielbar und behält die Mittelmäßigkeit des C-64-

Originals bei (ist das eigentlich ein Lob oder nicht? Grübel, grübel...). Empfehlungen spreche ich da lieber nicht aus (laßt Noten sprechen!); die Speccifans sollten sich das Game halt mal ansehen.

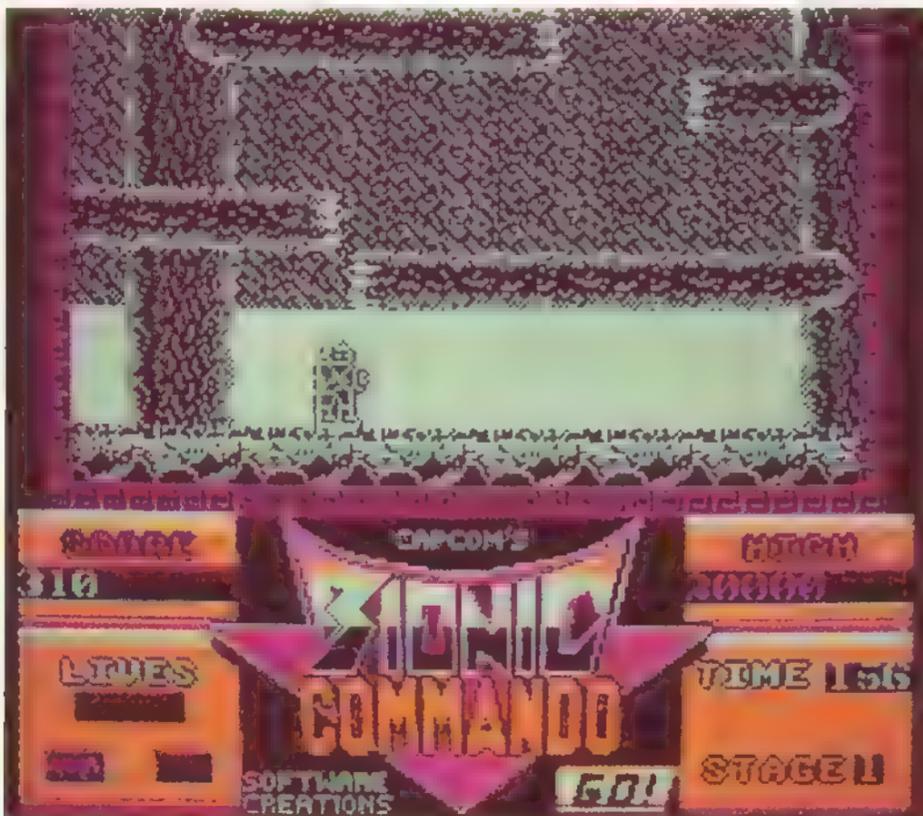
DREAM WARRIORS auf dem IBM kann man aber glücklicherweise einfacher bewerten,

denn meiner Meinung nach taugt das Game auf diesem Rechner nicht für den Softwaremarkt, sondern höchstens für den Fischmarkt. Da Fische im Moment sowieso mehr Ähnlichkeiten mit Sammelbehältern für seltene (?) chemische Gifte haben, rate ich dringst vom Kauf ab. Da ich zudem vor lauter blau auf dem Spectrum schon wieder Durst bekommen habe, möchte ich hier mit meinen Ausführungen enden und verbleibe mit einem feuchten: Prost!

Michael Suck

IBM	
Grafik	5
Sound	1
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Spectrum	
Grafik	5
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	5
„Promille“	0.8



Der Schneider mag's düster ...

technischen Daten stimmen. Der ST scrollt jedenfalls ordentlich in alle Richtungen, wenn auch zuweilen etwas plötzlich. Spielentscheidend ist das aber nicht, zumal auch auf dem 64er das Scrolling ähnlich war. Wirklich verbessert wurde hingegen die Grafik, bei der sich GO! viel Mühe gegeben hat, endlich mal das an Leistung herauszu-

kitzeln, was der ST bietet. Die Bäume, Türme und die anderen Backgrounds sind superdetailliert und so farbenfroh, daß sie den Vergleich zum Spielhallen-Original nicht zu scheuen brauchen. Bei dieser Augenweide macht es echt Spaß, sich in die höheren Levels zu kämpfen! Leider gestaltet sich dies aber ziemlich schwierig, denn der Schwierigkeitsgrad hat ordentlich zugelegt. Die Soldaten tauchen

derart massiert und ballerwütig auf, daß man teilweise keine Chance mehr hat, den Helden vor der Abwanderung ins Jenseits zu bewahren; ganz zu schweigen von den fies fliegenden Vögeln und gezielt schießenden Granatwerfern. Ein bißchen weniger wäre hier mehr gewesen!

In punkto Spielbarkeit schneidet übrigens die Amstrad-Fassung besser ab, aber leider nur da, denn der Rest des Games ist zum Heulen. Zwar ist auf dem Bildschirm nicht mehr so viel los, und man kann sich ganz gut zu den höheren Levels durchspielen, aber dafür gibt's eine erschreckende Grafik und fast keinen Sound mehr! Lediglich ein paar lächerliche Effects krächzen aus dem Lautsprecher, ansonsten heißt es: Lautlos im Walde. Die Sprites und Backgrounds haben starke Ähnlichkeiten mit einem kaputten Schwarzweiß-Fernseher, denn BIONIC COMMANDO wurde im Farb-Mode 1 mit vier Farben programmiert, ohne daß auch nur einer der Programmierer daran gedacht hätte, die Backgrounds und Sprites mit Details

zu versehen. Im Gegenteil, auf dem Bildschirm tummeln sich recht häßliche, schwarze Strichmännchen auf schwarzen Bauklötzchen (Anm. d. Red.: Das sind die Bäume) vor einem chlorgrünen Hintergrund. Iihhh, ist das häßlich! Irgendwie fehlt aufgrund der lahmen Animation auch die Action, so daß ich mich des Gefühls nicht erwehren kann, daß hier von den Schneider-Fans noch die schnelle Mark von einer total miesen Spielhallenumsetzung einkassiert werden sollte.

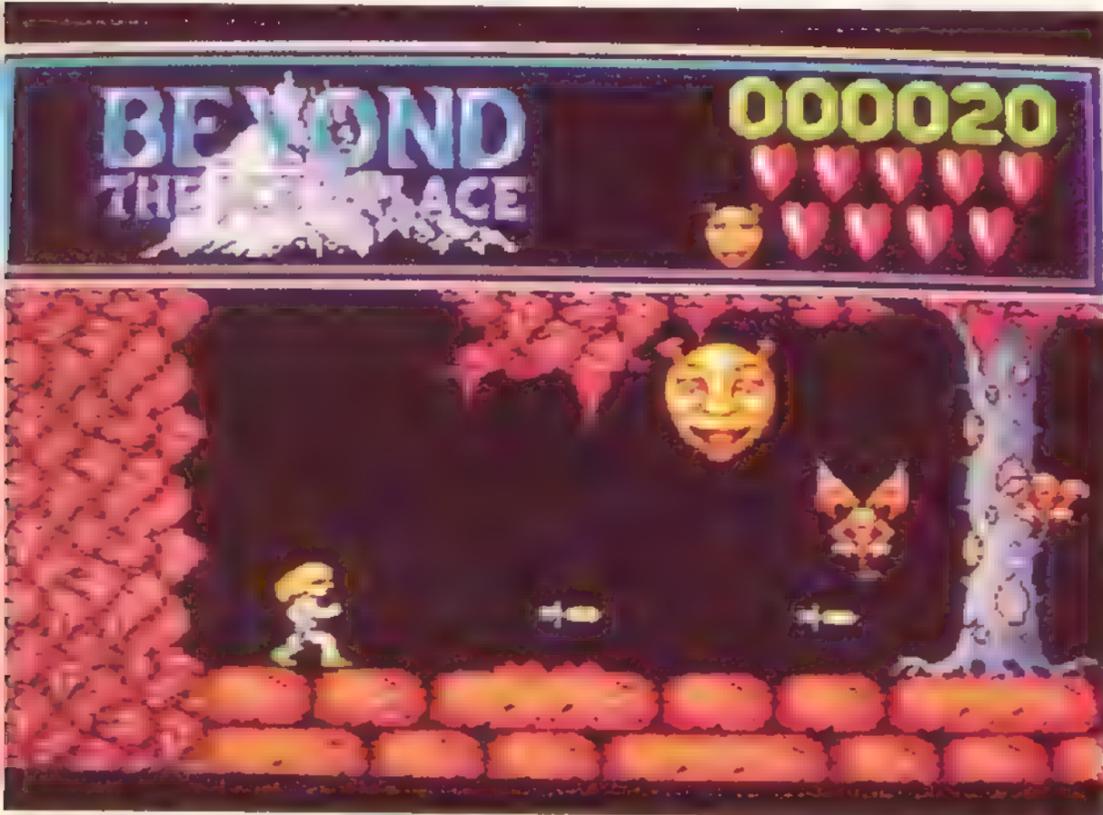
Somit können sich nur die ST-Fans freuen, denn sie bekommen zwar ein schwieriges, aber hochklassiges Action-Spiel, das sich sehen lassen kann. Greift zu! Michael Suck

Atari ST	
Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Amstrad	
Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Jenseits von Gut und Böse

In einem mystischen Land, jenseits des Eispalastes, tobt ein allesumfassender Krieg zwischen Gut und Böse. Damit das Gleichgewicht zwischen beiden Kräften wiederhergestellt werden kann, beschließen die weisen Männer, eine Person zu den Dämonen zu schicken, die den Kampf entscheiden soll: Dich!



Programm: Beyond the Ice Palace, **Umsetzung für:** Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **erstmalig getestet in:** ASM 6 + 7/88, **Muster von:** 26 Was aber dann abgeht, wenn man als Spieler die wahnwitzige Idee haben sollte, diese Aufgabe zu übernehmen, wird frühestens dann deutlich, wenn man die beeindruckende Anzahl von 10 Leben sieht, die man zur Verfügung hat, und spätestens, wenn diese nach zwei Minuten ausgehaucht sind. Ehrlich Leute, in den diversen Höhlensystemen (Gruften?) dieses Games gibt's dermaßen viele häßliche, widerliche, scheußliche und vor allem gefährliche Viecher (ein echter Geisterbahn-Remix), daß man gar nicht weiß, wo man mit seinem Kurzschwert, Langschwert oder Morgenstern anfangen soll. Ach ja, diese Waffen liegen übrigens gleich

zu Spielbeginn herum und können dankend von der Spielfigur aufgenommen werden. Das Kurzschwert ist recht kurz (was auch sonst?), läßt sich in schneller Abfolge "abfeuern", hat aber wenig Durchschlagskraft. Das Langschwert ist.... ach, quatsch, sparen wir uns das, schließlich gibt's noch wichtigeres. Empfehlen möchte ich jedenfalls den Mor-



genstern und das Langschwert wegen ihrer Vernichtungskraft. Bei der von uns zuerst getesteten Atari ST-Fassung war ich besonders von den liebevollen Backgrounds, dem tollen Styling aller Sprites und dem absolut flüssigen Vertikal- und

Horizontalscrolling angetan, und selbiges kann man eigentlich auch von dem 8-Bit-Amstrad erwarten, oder? Klaro, denn genau so hat's ELITE auch gemacht. Die Monsterchen sehen nämlich immer noch sehr gut aus, die Backgrounds sind zwar schlichter, aber auch noch ganz hübsch, und das Scrolling sowie alle anderen technischen Daten gehen voll in Ordnung.

Relativ vernichtend fällt allerdings der Schwierigkeitsgrad aus, denn der hat gegenüber der hammerharten ST-Version tatsächlich nochmal kräftig zugelegt! Besonders die Flatterviecher treten sehr massiert und feindselig auf (sie eifern wohl ihrem populären Verwandten nach), und die Schlange am Levelende kostet mindestens drei Leben und eines der "Summon Spirits", die über den Bildschirm fahren und bei Berührung die Gegner vernichten. Selbst Ottfried (besser bekannt unter seinen Pseudonymen Wummfried, Otti Skywalker, Darth Otti oder einfach nur Otti) bekam große Augen und feuchte Hände, meinte aber dann, daß **BEYOND THE ICE PALACE** wohl ein Lerneffektspiel sei. So isses auch, denn mit ein paar Tricks und viel, viel Übung kann man die Gegner an günstigen Stellen niedermachen oder sich druchmogeln. Mit dieser Methode sind wir immerhin ins dritte Level gekommen.

Da bleibt mir als Fazit wohl nur zu sagen, daß ELITE im Falle dieses Games eine gute Umsetzung von 16 auf 8-Bit gelungen ist, bei der lediglich der Schwierigkeitsgrad als Manko bleibt. Als Geldanlage ist **BEYOND THE ICE PALACE** aber durchaus noch zu empfehlen.

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

In allerletzter Sekunde erreichte uns noch die Amiga-Fassung von **BEYOND THE ICE PALACE**. Klare Sache, daß wir Euch auch für diese Umsetzung noch einen Test vorlegen:

Grafisch gibt's zunächst nichts Neues zu vermelden, denn ELITE hat alle Grafiken der ST-Urfassung unverändert übernommen. Dies betrifft aber nicht nur die Backgrounds, sondern auch das Aussehen und die Animation aller Sprites. Die Amiga-User brauchen aber keine Angst zu haben, denn schon auf dem ST bewegte sich der Held überaus geschmeidig und flüssig. Apropos flüssig: Selbstredend gibt's beim Scrolling keine Probleme, alles wird ohne Ruckeln und Zuckeln über den Bildschirm bewegt.

Unterschiede ließen sich aber bei den Punkten Spielbarkeit und Sound feststellen, wobei der Amiga besonders bei letzterem seine Stärken kraftvoll ausspielt. Das ist nicht unbedingt positiv zu verstehen, denn es gibt zwar satte, gute Melodien von Altmeister David Whittaker, aber viel zu bombastische und nervenzerfetzende Sound-FX. Taucht z.B. der kleine blaue Teufel auf, ertönt ein Bombenalarmsound, der Otti beinahe unter den Tisch getrieben hätte. Das war doch wohl arg übertrieben, oder?

Die Spielbarkeit kommt der Schneider-Fassung ungefähr gleich, hat also in Bezug auf den Atari ST ebenfalls stark zugelegt und erzeugt den großen Frust.

Als Fazit bleibt mir da nur eine Wiederholung meines Amstrad-Statements: **BEYOND THE ICE PALACE** ist wohl nur den ausgekochtesten Spielern zu empfehlen, alle anderen bekommen zwar auch ein gutes Spiel, bei dem sie aber nie in den Genuß der höheren Levels kommen werden.

Michael Suck

Amiga-Wortspiele

Programm: Scrabble De Luxe, **Umsetzung für:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Leisure Genius, London, England, **erstmalig getestet in:** ASM 10/87, **Muster von:** Virgin Games, London, England.

Vom eigentlichen Programmablauf her ist logischerweise alles beim alten geblieben. Im Klartext: Es können wieder mehrere Spieler (bis zu 4) nach Herzenslust scrabbeln. Sollten "menschliche" Denker fehlen, besteht immer noch die Möglichkeit, den Computer als "Auswechsellspieler" fungieren zu lassen, wobei diese, wie ich während meines Testes feststellen mußte, wahre Superhirne gleich in 8 verschiedenen Stufen sind. Desweiteren lassen sich die Bedenkzeit während eines Zuges (von 30 Sekunden bis zu 5 Minuten) wie auch einige andere Features einstellen.

Selbstverständlich können Partien abgespeichert und zu einem günstigeren Zeitpunkt wieder eingeladen werden. Zum Glück wurde auch die Hilfsfunktion, welche einem in aussichtslos erscheinenden Situationen meist auf den rechten Stein weist, beibehalten, so daß man dem wahrhaft unmenschlich agierenden Computer nicht zu hilflos gegenübertritt (wo kämen wir da hin).

Ebenso findet man all die anderen Funktionen, Optionen und Hilfen, die "IBM-Scrabble" schon so auszeichneten, wieder, wodurch erst der rechte Spielspaß erzeugt wird. Von daher scheint alles beim alten geblieben zu sein.

Wenn man von der spielerischen Seite her schon nicht viel verbessern konnte, was natürlich auch schlecht möglich ist, wurde jedoch das Outfit von **SCRABBLE DE LUXE AMIGA**

Es dürfte wohl kaum einen unter Ihnen geben, der sich noch nicht an diesem wahren Klassiker versucht hat. So müßten auch die Spielregeln von SCRABBLE jedem ein Begriff sein (sollte dies nicht der Fall sein, finden sie jene in ASM 10/87). Die Erstumsetzung dieses Brettspieles auf Computer (genauer: IBM & Konsorten) zeigte schon damals, daß zwar nicht das ganze Flair, das ein solches Spiel umgibt, erhalten bleibt, aber auf der anderen Seite auch Spaß macht, mit/gegen den Computer ein paar Reihen zu legen. Mir hatte jedenfalls die IBM-Version äußerst gut gefallen, so daß ich sehr auf noch folgende Konvertierungen gespannt war. Mit der nun vorliegenden Amiga-Version von SCRABBLE DE LUXE wird diesem nun schon fast 6monatigem Warten endlich ein Ende bereitet. Auf alle Fälle, so weit möchte ich schon vorausgreifen, hat man sich bei LEISURE GENIUS mächtig ins Zeug gelegt, um eine "würdige" Amiga-Version auf den Markt zu bringen.



gegenüber dem Vorgänger stark verbessert, wo der Amiga doch in puncto Grafik etc. einiges mehr im Kasten hat. Meines Erachtens zeichnen sich alle Grafiken durch eine gewisse Liebe zum Detail aus, wenn man bei der Darstellung eines Scrabblespielplanes davon überhaupt sprechen kann. Dennoch muß man die Mühe, die man sich dabei gemacht hat, anerkennen. Als eben-

falls positiv erweist sich die Maussteuerung. Zwar werden die Worte nach wie vor über Tastatur eingegeben, bedenke ich aber die gänzliche Tastatursteuerung auf dem IBM,.... Trotz all diesen Verbesserungen bleibt manchem "deutschem" Scrabblefan eine Enttäuschung nicht erspart. Denn eine deutsche Version ist nicht. Zwar können sich gewiefte Spieler mittels eines al-



ten Indianertricks aus der Affäre ziehen, indem man einfach vorher vereinbart, nur deutsche Worte einzugeben. Der Computer (von Natur aus blöd) gibt in diesem Fall zwar immer die Meldung aus, ob der Spieler ihn nicht ganz ernst nehmen, wo er doch dieses Wort nicht kenne. Jedoch lassen sich trotzdem solche Worte auf's Brett bringen.

Leider denkt der Computer, wenn er mitspielt, nur in Englisch, wodurch man entweder ein zweisprachiges Spiel in Kauf nehmen muß oder nur in Englisch spielt.

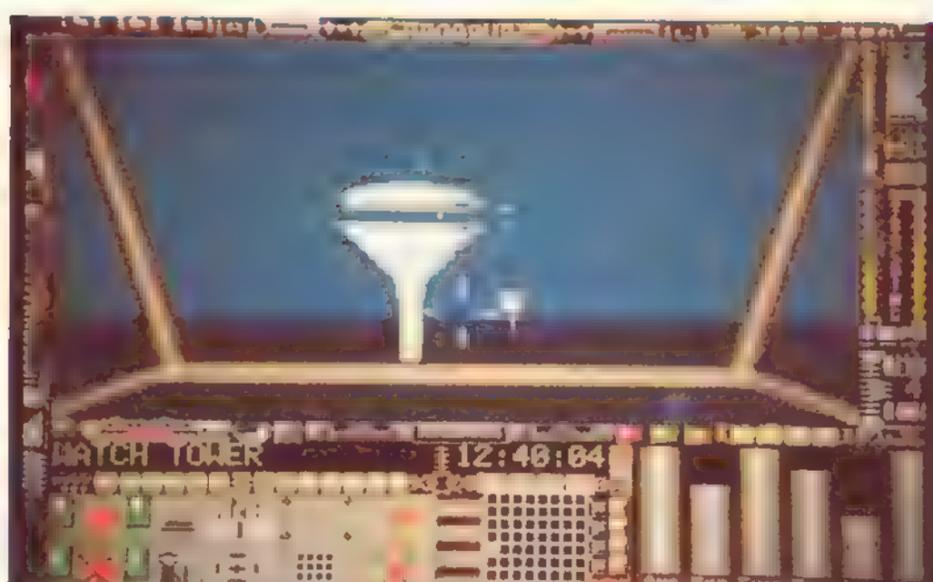
Alles in allem drückt diese Tatsache dem ganzen Spiel einen negativen Stempel auf. Ich hoffe jedenfalls, daß LEISURE GENIUS bald mit einer deutschen Version aufwartet, so daß die deutschsprachigen Scrabbler erst recht loslegen können. Dennoch sollte man mit mittelprächtigen Englischkenntnissen in der Lage sein, auch auf Englisch zu scrabbeln, ohne dabei das Gesicht gegen einen nicht menschlichen Gegner zu verlieren. Abschließend wäre noch anzumerken: Vom Kauf ist trotz der Umstände keinesfalls abzuraten, überwiegen doch die vielen positiven Features und Verbesserungen der Amigaversion.

Torsten Blum

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	9
Spielwert	7
Preis/Leistung	6



Ein TAU-CETI-Clone übt sich im Laden



Kaputtmachen oder vorbeifahren?



Was kommt denn da?



Der braune Planet

„Misch-Masch“

Programm: Phantasm, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Exocet Software, Stoke-on-Trent, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8&9/88, **Muster von:** Exocet.

EXOCET hat ein Produkt auf den Markt geworfen, das sich nur recht langsam zu einem Hit entwickeln wird. Die ST-Fassung hatte ASM bereits besprochen, nun ist die Amiga-Version am Markt. Laßt uns mal schauen, wo die Unterschiede zu finden sind, falls es denn solche geben sollte! Doch zunächst zur Story und dem allgemeinen Ablauf:

PHANTASM ist eine Mischung aus drei uns bereits bekannten Programmen, die zusammen gemixt einen Milch-Shake ergeben, der das Lager der Befürworter und Gegner spalten wird. Man muß vorausschicken, daß die TAU CETI-Elemente, gepaart mit Features aus BACKLASH und teilweise auch aus MERCENARY, sich stark in den Vordergrund drängen und PHANTASM zu einem TAU CETI 2 werden lassen. Vorausschicken muß man aber auch, daß die Amiga-Besitzer durch das EXOCET-

Ne schwierige Frage vorweg: Was macht man mit einem Game, das man schon besitzt, ohne es zu wissen? Gut, ziemlich blöde Frage. Aber: Ganz so hirnrissig, wie sie sich anhört, ist sie nun auch wieder nicht. Ich meine PHANTASM von EXOCET. Das neue Spiel ist nämlich eine hervorragende Mixtur aus TAU CETI, BACKLASH und MERCENARY. So, nun macht's Sinn, oder?. Denn wer beispielweise TAU CETI sein Eigen nennt, muß nicht unbedingt auf PHANTASM zurückgreifen, dies bePHANT ASM! Für den Amiga-Freund allerdings könnte das Programm sicherlich interessant sein. Time will tell...

Produkt erstmals in den Genuß eines derartigen Games kommen, dessen Kurzbeschreibung nun endlich folgt:

Nach dem relativ kurzen Ladevorgang erscheint das Hauptmenü, aus dem man per Maus die Spiel-Level 1 bis 4 anwählen kann. Die Stick-Steuerung ist bereits "vorprogrammiert"; sie muß nicht erst bestimmt werden. Gestartet wird mit PLAY WARGAME. Danach geht man über zu einer Mars-Karte (oder etwas ähnliches), auf der Ihr verschiedene "Konflikt-Areale" erkennt. Entscheidet Euch für eines.

Es erwartet mich nun ein Vektor-Grafik-Alien-Abschieß-Game, dessen feindliche Objekte - ähnlich Tau Ceti - auf den Spieler zurasen, um sein Raumschiff zu zerstören. Aus der Cockpit-Perspektive sehen wir die Objekte anrücken, und wir versuchen mittels Laser-Einsatz deren mörderische Absichten zu vereiteln. Innerhalb der Kanzel habe ich diverse Anzeigen, die mich ständig und präzise über die Zahl und Art der Angreifer (hierzu verfüge ich über eine Message-Zeile) und den Zustand meines Raumgleiters informieren. Mit den Tasten kann und muß ich

auch rumspielen. Mit "A" aktiviere ich meine "Anti Missile Blasters" (Auslösung über die Leertaste!); mit "M" schieße ich eine von insgesamt 9 eigenen Missiles ab, und mit "H" versuche ich an Höhe zu gewinnen, um am "Docking Unit" anzudocken...

So ballert man sich also durch, bis die Mission zu Ende ist. Eigentlich ein wenig ermüdend. Was mich bei der Amiga-Fassung wachgehalten hat, war der Mords-Sound, der eine gewisse mystische Atmosphäre vorgaukelt. Interessant ist der Vergleich Bild ohne Ton mit der untermalten Action. Zwischen beiden liegen (Alien-) Welten.

So komme ich zum guten Schluß, daß PHANTASM sicherlich für Amiganer reizvoll sein könnte. Ich möchte aber gleichzeitig betonen: Wenn sich die Ecken und Kanten des Games erst einmal abgeschliffen haben und die anfängliche Faszination gewichen ist, kann's ganz schön langweilig werden. *Manfred Kleimann*

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	6



Ballern ist, wenn's rummst + Kracht!

Wow, da ist GO! ja tatsächlich mal ein richtiger Wurf gelungen! Einige von Euch erinnern sich vielleicht noch an die miesen, von uns damals getesteten 8-Bit-Versionen von SIDE ARMS, bei denen die Action total fehlte. Was GO! allerdings jetzt auf dem Atari ST aus diesem Spiel gemacht hat, ist wirklich kaum zu glauben!



Oben: Der Streuschuß macht's
Mitte: Future-Look á la H. R. Giger
Unten: Drei Drohnen geben Dauerpower

Programm: Side Arms, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Go!, Birmingham, England, **erstmalig getestet in:** ASM 5/88

Bevor wir uns aber ins Getümmel stürzen können, müssen wir zunächst eine ziemlich weltbewegende Frage beantworten, nämlich: Um was geht's eigentlich bei **SIDE ARMS**? Blöde Frage, natürlich geht's um eine gepflegte Ballei! Als Spieler muß man dabei in ein unterirdisches Höhlensystem eindringen, den Angreiferwellen standhalten (logisch) und zuletzt eine mörderische Superwaffe überwinden. Beim Abschuß der feindlichen Raumschiffe und Aliens werden Zusatzwaffen frei, die man aufnehmen und mit Space anwenden kann. Außerdem gibt's "Pow"-Symbole, die die Schußkraft maximal dreimal erhöhen können. Das klingt alles sehr simpel, ist es auch - und macht jede Menge Fez! Besonders dann, wenn ich mit drei Drohnen und dreifacher Schußkraft gegen eine Armada von Feindsprites fighte (hmmm...). Pate für dieses schnelle Shoot-em-up stand übrigens ein **CAPCOM**-Automat gleichen Namens, und an dessen Qualität kommt wohl nur die Atari ST-Fassung heran.

Die Gründe liegen auf der Hand, denn der ST bietet bei **SIDE ARMS** genau das, was ich bei den anderen Versionen immer vermißt habe: Die Backgrounds sind zwar nicht besonders bunt, aber dafür herrlich gezeichnet und recht abwechslungsreich. Die Sprites, ja endlich!, die Sprites sind groß, sehen verdammt gefährlich (also gut) aus und sind erstklassig animiert. Da drehen und wenden sich feindliche "Hufeisengeschwader" mit hübschen Knoten in der Mitte, ohne jedes Flackern und mit großer Schnelligkeit, und teilweise gibt's am Ende eines Levels noch ein riesiges Vieh, sprich Sprite, das absolut geil futuristisch gestylt ist, fast so wie Bilder von H.R. Giger (der machte z. B. das Design für den Film **ALIEN**). Auch bei solchen Riesenobjekten ist nichts von einem Flackern zu bemerken, ganz egal, wieviel gerade auf dem Bildschirm los ist. Nur das Scrolling ist für meinen Geschmack etwas zu langsam geraten, aber das tut dem Spielfluß keinen Abbruch. Der Sound ist zwar auch nicht unbedingt schlecht, wird aber schon nach kurzer Zeit nervig. Dafür gibt's aber smashige Baller-FX, bei denen die Atmosphäre gut rüberkommt.

SIDE ARMS ist mit all seinen Qualitäten eines der ersten Ballerspiele, das mir wirklich gut auf dem ST gefällt. Nicht nur, daß die grauenvollen Mängel der 8-Bit-Fassungen (keine Action, miese Technik) ausgemerzt wurden, nein, endlich werden auch mal die Möglichkeiten des ST (fast) ausgenutzt. GO! sollte in dieser Richtung unbedingt weitermachen!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Monster über Monster...

GAUNTLET war wohl einer der erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres 1986. So ist es kaum verwunderlich, daß auch die Heimcomputer-Versionen nach und nach auf dem Markt erschienen. Aufgrund des immensen Erfolges des Programms wurde sogar noch ein Nachfolger produziert, der jedoch die Qualitäten des ersten Teils nicht bestätigen konnte. Doch jetzt ist eine vielversprechende Atari ST-Fassung auf den Markt gekommen, die wir für Euch unter die Lupe nehmen wollen.

Programm: Gauntlet II, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **erstmalig getestet in:** ASM 3/88, **Muster von:** U.S. Gold
Da ist es also nun endlich, daß Game mit den vielen Monstern, die sich anscheinend von Level zu Level schneller vermehren

als Bakterien: **GAUNTLET II.** Die Spielstory ist dabei so simpel, daß sie schon fast wieder genial ist, denn bei GAUNTLET II muß nicht mehr getan werden, als in einem Labyrinth den Ausgang zum nächsten Level, sprich zum nächsten Labyrinth zu finden. Behindert wird man dabei von Mauern, den schon

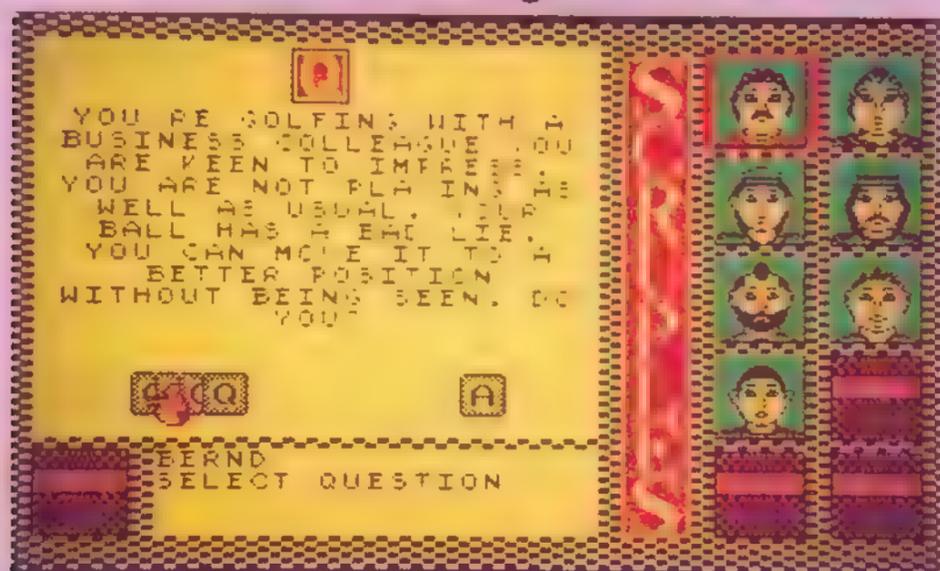
erwähnten Monstern und anderen fiesen Dingen, die die wertvollen "Health-points" in den Keller rutschen lassen wie die Börsenkurse am Schwarzen Freitag. Bevor aber der geneigte und spiefreudige ST-User sich ans Spiel machen darf, muß er erst noch einen schönen Vorspann über sich ergehen lassen, den die anderen Versionen nicht aufweisen konnten. Nach kurzer Ladezeit erscheint nämlich der originale Spielautomat auf dem Bildschirm, der sich dann zum Bildschirm hindreht, bis das Titelbild des Automaten in voller Größe zu sehen ist. Nebenbei gibt's dann natürlich noch ein paar Spielereien mit dem Interrupt und eine gräßlich gesampelte Titelmelodie, bei der man an der Funktionstüchtigkeit des Lautsprechers zweifeln kann. Aber keine Bange, U.S. GOLD hat ansonsten technisch sehr sauber gearbeitet und bietet einen wahren Ohrenschaus

mit einigen, gut digitalisierten Sprachfetzen des Automaten, bei denen sogar ein toller Hall effekt gut überkommt.

Wer schon den ersten Teil von GAUNTLET auf dem ST gesehen hat, wird beim Nachfolger sicherlich feststellen, daß die Qualität in etwa die gleiche ist. Großartiges dürft Ihr eh nicht erwarten, denn auch die anderen Versionen dieses Games glänzten nicht gerade durch verschwenderische Grafiken. Wichtig finde ich aber, daß U.S. GOLD es nun endlich geschafft hat, ein sauberes Scrolling auf die Beine zu stellen. ST-User, die den ersten Teil dieses Spiels besitzen, können von der damaligen Ruckelei ein Lied singen, aber GAUNTLET II scrollt fast fehlerfrei, so daß man endlich wieder nur ein Exit statt dreien sieht. Ein besonderes Schmankerl stellt auch die neu eingeführte Vier-Spieler-Option dar, die man nur mit ei-

Das Spiel mit der Moral

Noch immer kann man in deutschen Landen die Süchtigen antreffen, die nicht von dem genial simplen Quizspiel TRIVIAL PURSUIT loskommen. Wenn Ihr allerdings erst einmal SCRUPLES gespielt habt, wird Euch Trivial Pursuit wie kalter Kaffee vorkommen, denn SCRUPLES kratzt am eigenen Gewissen...

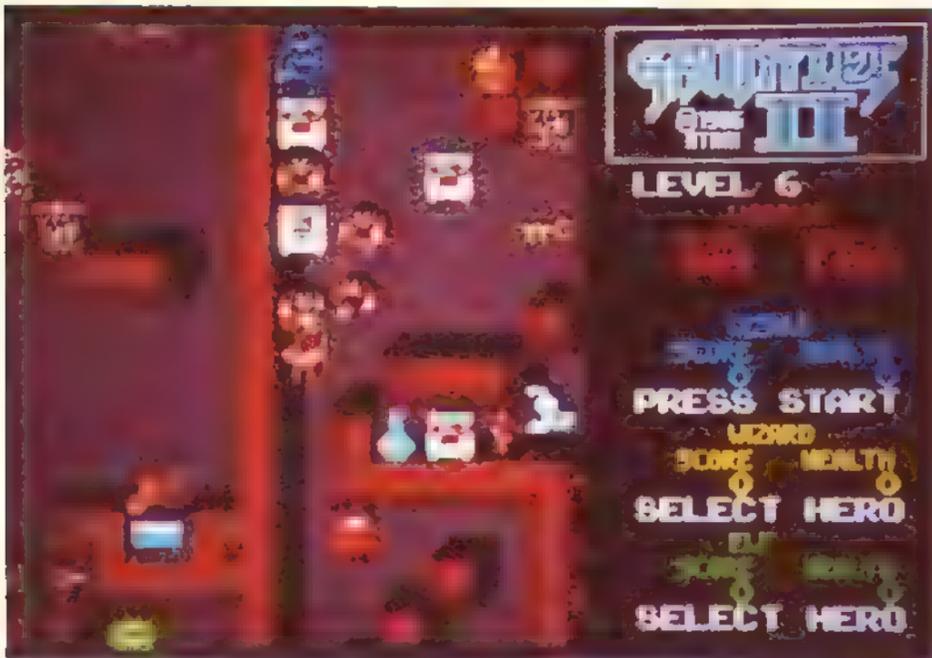


Programm: Scruples, **Umsetzung für:** IBM PC (mind. 256K RAM, CGA- oder EGA-Karte), **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Leisure Genius, England, **erstmalig getestet in:** ASM 2/88, **Muster von:** Virgin, England.

Als Quizspiel kann man SCRUPLES sowieso nur noch zum Teil bezeichnen. Zwar gibt es auch jede Menge Fragekärtchen (so um die 2500), aber die drehen sich nicht um die Allgemeinbildung, sondern verlangen vom Befragten Entscheidungen auf delicate Situationen. So kann der Spieler z.B. die Frage erhalten, ob er die Polizei anrufen würde, wenn er sehen würde, wie sein Nachbar seine Frau verprügelt. Auf diese und ähnliche Fragen kann nur mit "Ja", "Nein" oder "Es kommt darauf an" geantwortet werden. Schwierig wird's dann noch dadurch, daß der Fragende auch eine Antwortkarte besitzt, auf der eine der Antwortmöglichkeiten steht. Ist die Antwort des Befragten gleich mit der Antwortkarte des Fragers, darf

dieser die Fragenkarte weglegen. Stimmt das nicht, gibt's noch eine Fragenkarte dazu. Zweifelt man die Antwort an, darf dies auch öffentlich getan werden. Dazu muß man die vermeintlich richtige Antwort und eine kleine Begründung (der Computer stellt vier zur Auswahl) angeben, und die Spieler stimmen dann ab, wem sie eher glauben. Der Looser dieser Abstimmung bekommt dann eine beliebige Karte des Gewinners. Wer zuerst alle Fragen losgeworden ist, hat gewonnen. Ist doch ganz einfach, oder?

Der Reiz dieses Spiels liegt zweifellos bei dieser Art der "etwas anderen" Fragen, bei denen man auch erfahren kann, was die "besten" Freunde denn so denken. Als Brettspiel ist SCRUPLES in den USA und Kanada ein ganz großer Renner, und vielleicht schwappt die Welle auch nach Deutschland über. Die Computer-Version bietet jedenfalls noch ein paar Features mehr als der Brett-Verwandte, denn auf dem Rechner werden



nem speziellen Joystickinterface nutzen kann, daß man nur bei einigen Herstellern beziehen kann. Zum Glück ist eine Liste der Anbieter dem Programm beigelegt.

Fazit: Gauntlet II ist ein empfehlenswertes Programm, daß zwar kaum Neuheiten bietet, aber auf dem Atari ST dem ersten Teil in jedem Falle vorzuziehen ist. Technisch ist das

Spiel nämlich einfach besser geworden und kann auch mit ein paar Extras auf dem großen Atari aufwarten. Na, wer hat jetzt Lust auf einen kleinen Labyrinthspaziergang?

Michael Suck

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

auch noch Psychogramme der bis zu zehn Spieler ausgegeben, die als Basis die Antworten der Spieler haben. Da dieses Spielpsychoogramm auch noch im Vergleich zu dem vor Spielbeginn eingegebenen Psychoogramm gezeigt wird, können schon mal interessante Tatsachen ans Licht treten!

Klar, daß bei einem Quizspiel dieser Art die technischen Seiten des Programms nicht so ins Gewicht fallen. Im wesentlichen hat sich sowieso nicht viel geändert. Der Menüzeiger wird jetzt lediglich mit den Cursortasten gesteuert, Sound gibt's (zum Glück) keinen, und die Grafik entspricht den Möglichkeiten des PCs. Skrupel solltet Ihr beim Spielen gegen den Computer aber nicht haben, sonst seit Ihr ganz schnell auf der Verliererstraße, denn die computerisierten Mitspieler sind ziemlich link...

philipp

Grafik	8
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	11

Da fällt einem die Klappe!

Wenn ein alter Komiker-Star in ein Software-Konzept neuerer Prägung gepreßt wird, kann es vorkommen, daß eine solche Versoftung ganz schön in die Hose geht. Wie oft haben wir es erlebt, daß Vorlagen aus anderen Medien softmäßig ganz schön hinterherhinkten. Unser CHARLIE CHAPLIN hinkt auch - und das in des Wortes doppelter Bedeutung. Nach dem Schneider-Reinfall liegt uns nun die PC-Version vor. Wir haben mal kurz nen Film gedreht...

Programm: Charlie Chaplin, Umsetzung für: IBM PC & Kompatible, Preis: ca. 65 Mark, Hersteller: U.S. Gold, Birmingham, England, erstmals getestet in: ASM 8&9/88, Muster von: U.S. Gold.

Der Film lief so ab: Nachdem wir CHARLIE CHAPLIN von U.S. GOLD nach MS-DOS mit "Chaplin" geladen hatten, erschien das Drehbuch. Hierin sind (nach einer bestimmten Reihenfolge) die verschiedenen Filmprojekte zu finden. Mit den Cursor-Tasten (4,8,6 und 2) kann man das Buch aufschlagen und sich aussuchen, für welchen "Take" (Aufnahme) man sich entscheiden möchte. Mit Taste "5" (auf der Zehner-Tastatur) "feuert" man, um eine Entscheidung zu bestätigen.

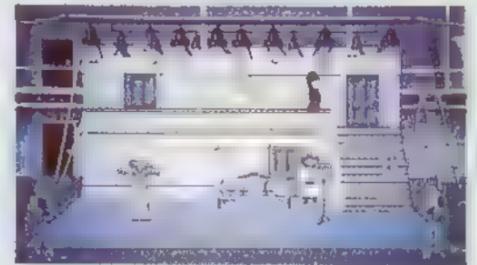
Der Rechner springt sofort darauf an und führt mich in die erste Kulisse. Dieses Szenario sieht Charlie als Hauptdarsteller und einige, sich oskarverdächtig bewegend Komparsen, die versuchen, Charlie, meinen Star, alt aussehen zu lassen. Charlie seinerseits wird von mir geführt. So watschele, schlage und trete ich so herum, um später die Lacher auf meiner Seite zu haben. Das bringt Erfolg - und nur darum geht es!

Zum Schluß dann werden die einzelnen Takes als ganzer Film dem Publikum gezeigt.



Diese "Samples" sind so zusammengeschnitten, daß sie (wenn möglich) einen inhaltlichen Sinn wiedergeben.

Im Vergleich zur getesteten Schneider-Fassung muß man neidlos konstatieren, daß die PC-Version in puncto Grafik, Animation und Background-(Kulissen-)Gestaltung deutlich besser ist. Schön auch die Einblendung am Schneidetisch der Cutterin. Überhaupt wurde viel mehr Wert auf Details gelegt.



Es ist witziger, weil nicht so bewegungsarm wie beim Schneider. Bei der Kontrolle der Takes kann man auch auf eine Einzelbildschaltung (Taste "6" der Zehner-Tastatur) zurückgreifen. Sogar der Sound (!) erwies sich beim PC stärker als der bei der Schneider-Fassung. Die "Klappe fällt" aber dennoch spätestens nach Ende der ersten Dreharbeiten: Zu simpel ist die (neue?) Spielidee, zu wenig Originelles kommt rüber - die Faszination des Games hält nur einige Minuten an. Trotz des nicht gerade überwältigenden Angebotes an PC-Games sollte man nicht in Panik geraten und alles kaufen, was heut' angeboten wird. Prüfen Sie den Charlie zuerst, vergleichen Sie ihn mit anderen Programmen, bevor Sie Ihr Geld anlegen!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Der Schlüssel zum Erfolg



Programm: Solomon's Key, **Umsetzung für:** IBM, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **erstmalig getestet in:** ASM 11/87, **Muster von:** 7

So neu isst es aber auch widerlich, denn immerhin hat U.S. GOLD fast ein Jahr gebraucht, um SOLOMON'S KEY auf den IBM umzusetzen. Die Anleitung erklärt leider nicht viel, aber immerhin dies, daß man als Spieler hinter dem Schatz von König Salomon her ist. Nein, nein, mit dem Schatz ist natürlich nicht die Geliebte des Königs gemeint, sondern so 'ne komische Truhe mit Perlen, Gold und anderem Krimskrams. Das ganze artet aber beileibe nicht in eine Adventure-Spielerei aus, sondern eher in ein Action-Mischmasch aus Spielen wie Gauntlet und Boulderdash. Im Klartext heißt das, daß Ihr mit Eurem Helden über geschickte gesetzte Steine springen und laufen müßt, um einen Schlüssel aufzunehmen, mit dem Ihr durch das Exit ins nächste Level gelangt. Wenn der Held den Schlüssel aufgenommen hat, kann er sich mit Feuerbällen gegen die vielen mißliebigen Sprites zur Wehr setzen. Vorher aber hat er nur die Möglichkeit, bestimmte Steine mit seinem Zauberstab

In der Software-Branche gibt es ja jede Menge geheimnisvolle Schätze, und das sowohl in Bezug auf die Inhalte als auch die Verkaufszahlen von Spielen. Daß aber sogar König Salomon für eine Schatzsuche herhalten muß, ist doch mal was völlig Neues!

wegzuzaubern oder auch entstehen zu lassen. Gerade diese Variante macht das Spiel knifflig und auf lange Zeit interessant, denn Ihr müßt taktisch klug und mit viel Überlegung in die Levels gehen, um auf selbstgebastelten Steinhaufen in die Höhe zu gelangen oder die Gegner zu foppen. Diese laufen nämlich meistens an den Steinumrandungen ent-

lang, so daß man sich mit hingezauberten Steinen ganz gut schützen kann - oder sich damit selber eine Falle stellt.

Wenn ich das Spiel so mit der damals erschienenen C-64-Fassung vergleiche, fallen mir eigentlich keine großen Unterschiede auf. Die Grafik ist nach wie vor spartanisch und gibt nicht viel her, die Sprites sind ziemlich eckig und auf dem

IBM vielleicht noch eine Idee häßlicher als auf dem Commodore. Gelitten hat auch die Animation, denn die bewegt die Spielfiguren recht langsam, was dem Spielfluß aber gar nicht mal so abträglich ist. Nur die langen Pausen beim Aufbau der Levels sind störend, aber als Computer-Freak ist man ja einiges gewöhnt. Erstaunt hat mich der annehmbare Sound auf dem IBM, der zwar nicht im entferntesten dem tollen Sound der C-64-Urfassung das Wasser reichen kann, aber für einen Rechner, der über keinen Soundchip und einen kleinen Piep-Lautsprecher verfügt, wirklich hörensenswert ist.

SOLOMON'S KEY ist somit ein gelungenes Spielchen, das zwar keine überragenden Features und Spielkonzepte bietet, aber durch ein paar kleine, originelle Ideen die Motivation des Spielers durchaus auch auf längere Zeit erhalten kann. Nur den Preis finde ich ein bisschen übertrieben, aber man muß ja den Softwarefirmen auch mal was gönnen, gelle?

philipp

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Zu Wasser, zu Lande und im Sande

Wer schon einige der unzähligen Autorennen durchgespielt hat, die für die verschiedenen Rechner existieren, wird vielleicht nichts mehr Tolles von BUGGY BOY auf dem ST und Amiga erwarten. Doch - wartet mal ab, denn dieses Spiel bietet all das, was Ihr nur in Euren kühnsten (oder schrecklichsten?) Träumen erwarten würdet!

Programm: Buggy Boy, **Umsetzung für:** Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **Muster von:** 26

Wow, da hat ELITE ja mal wieder einen echten Hammer gelandet! Leser, die über ein überdurchschnittlich entwickeltes Gedächtnis verfügen, werden sich vielleicht noch erinnern, daß wir der damals getesteten C-64-Fassung besonders gute Noten für das Fahrfeeling gaben. Dies ist aber nichts gegen das, was den Rennfreak mit BUGGY BOY jetzt auf dem Atari ST und Amiga erwartet! Absolut flüssiges Scrolling erfreut das Spielerauge, wobei alle Gegen-

Dafür darf man aber verschiedenenfarbige Fähnchen durch Überfahren einsammeln, wobei es noch einen Extrapbonus gibt, wenn man die vorgegebene Farbreihenfolge einhält. Slalomfahrer dürfen sich über Punktetore freuen, und Ralleyfans werden mit Palmen, Steinen, Flußüberquerungen, Bäumen, Öllachen, Fußbällen (???) und Tunneln erfreut, die man geschickt umfahren (oder durchfahren) muß. Wichtig werden in diesem Zusammenhang besonders die kleinen Holzstöckchen und Ministeine, die auf der Straße, dem Sand oder dem Gras liegen. Fährt man nämlich über ein Holzstöckchen, macht unser

schönes Zeitlimit nicht fehlen darf. Überschreitet man das Zeitlimit, gibt's 'ne grausame "Game over" - Meldung (schnief...). Auffüllen läßt sich die Zeitbegrenzung übrigens, indem man durch die Tore mit der Bezeichnung "Time" fährt. Nach einer beendeten Runde gibt's dann für jedes durchfahrene Zeittor zwei Zeitpunkte zusätzlich.

So, nach soviel technischen Details will ich aber noch ein paar Worte zu den Strecken verlieren. Anfänger sollten von den fünf auswählbaren Tracks "Offroad" wählen, denn der ist recht kreisrund und läßt sich gut durchfahren. Profis dürfen sich dann nach und nach weiterwagen, bis sie es schaffen könnten, die hammerschwere "East"-Strecke zu meistern, die viele, viele Kurven, Steilkurven und Tunnel besitzt und aus insgesamt fünf Teilstrecken besteht. An die Lenkung dürfte man sich sehr schnell gewöhnen, denn der Buggy fährt alle Kurven leicht mit und hält die einmal eingestellte Geschwindigkeit automatisch. Zum Gasgeben braucht man nur den Stick nach vorn zu drücken, und dann geht die Post ab. Bei ca. 150 km/h wählt man mit Druck auf den Feuerknopf den "High"-Gang an und kann so die Höchstgeschwindigkeit von insgesamt 226 km/h erreichen, die zum Schaffen der schweren Tracks auch unbedingt notwendig ist. Nach einigen dutzend Testspielen gelang es mir mit diesem Training, viel Augenmaß und absoluter Konzentration, das Ziel des Westtracks zu erreichen. Dann gab's noch ein recht schönes Schlußbild und eine gute Melodie, und dann war zappen. Schade, denn eigentlich sollte man dann schon noch weiterspielen dürfen.

Dies ist aber auch der einzige Schwachpunkt an diesem ansonsten hervorragenden Spiel,

das mich vollauf begeistert hat. Die Grafiken der Strecken sind abwechslungsreich und sehr hübsch (und bei beiden 16-Bit-Versionen mal wieder völlig identisch), da kann der C-64 einfach nicht mehr mithalten. Zudem gibt's drei gute Melodien und ein aggressives Motorbrummen, bei dem man das richtige Feeling für die Karre bekommt. Nur in diesem Punkt ist die Amiga-Fassung übrigens ein klein wenig besser als beim ST, denn der Motor klingt satter und die Melodien voller.



Der Buggy ist ebenfalls toll gestylt und wirbelt während der Fahrt sogar andauernd Staub auf. Auch das schon angesprochene Zoomen und das Scrolling ist auf beiden Rechnern hervorragend gelungen, wobei der Amiga höchstens 4% schneller ist. In diesem Zusammenhang noch eine kleine Besonderheit: Das Vorbeiscrollen der High-Score-Listen ist auf dem ST wesentlich flüssiger! Da hat doch wieder einer geschludert???

Na ja, wer jedenfalls bis jetzt noch kein gutes Rennspiel für seinen ST und Amiga besitzt und von OUNTRUN auf dem Atari ST so enttäuscht war wie ich, der wird mit BUGGY BOY jedenfalls bestens bedient. Allerdings solltet Ihr Euch den wilden Fahrstil des Spiels nicht unbedingt auf Deutschlands Straßen angewöhnen, denn sonst...

Michael Suck



Fotos (2): ST / Schickes Fahrgestell nach Crash

stände derartig schnell und präzise gezoomt werden, daß man in den absoluten Geschwindigkeitsrausch verfallen kann! BUGGY BOY ist allerdings kein Rennspiel im herkömmlichen Sinne, denn es gibt keine anderen Fahrer, gegen die man antreten könnte.

Buggy einen gewaltigen Satz und kann somit über manch massierte Hindernis-Reihe fliegen. Trifft der Buggy auf einen Ministein, so fährt er artistisch mit zwei Rädern weiter und kann sich so durch kleine Lücken durchmogeln. Klar, daß bei diesen ganzen Features ein

(Atari ST)	
Animation	11
Grafik	10
Sound	7
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

(Amiga)	
Animation	11
Grafik	10
Sound	8
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

Als die Bilder laufen lernten

Programm: The Three Stooges, **Umsetzung für:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft/Cinemaware, **erstmalig getestet in:** ASM 8+9/88, **Muster von:** 1/7/15. Wer von Euch bereits den Testbericht zu **THE THREE STOOGES** in der ASM-"Normalausgabe" 8+9/88 gelesen hat, wird wissen, daß die drei Helden des Spiels (Moe, Curly und Larry) die Aufgabe haben, der Betreiberin eines Waisenhauses, schlicht und einfach Ma mit Namen, aus einer mißlichen Lage zu helfen.

Sie schuldet nämlich einem fiesen Bankier eine ganze Menge Geld, das sie zwecks Renovierung des Waisenhauses leihen mußte. Für die Rückzahlung des Geldes bleiben ihr und ihren Freunden, den Stooges, 30 Tage Zeit; schaffen es die Drei sogar, noch mehr Geld aufzutreiben, als gefordert, so kann das Waisenhaus gleich noch mit instandgesetzt werden.

Damit also wäre die Aufgabe des Spielers grob umrissen. Geld bekommt man für verschiedene Aktionen, wie Boxkämpfe, Tortenschlachten, Cracker-Wettessen, Hilfsarbeiten in einem Krankenhaus oder Quizrunden. Diese Zwischenspiele können aus einer Menüleiste ausgewählt werden, über deren sechs Windows eine Hand hin und her wandert, die durch Druck auf den Feuerknopf zum Stehen gebracht werden kann. Allerdings befinden sich unter den Windows auch immer welche, die Unannehmlichkeiten bedeuten. Da mit zunehmenden Spielverlauf die Bewegung

Nachdem die **THREE STOOGES** bereits seit einiger Zeit auf dem Amiga ihre Späßchen treiben, liegt nun auch die C-64-Version des Spiels vor. Die drei Slapstick-Protagonisten, die dreißig Jahre lang ihr Unwesen auf der Leinwand trieben und inzwischen sicher auch einigen deutschen Fernsehzuschauern ein Begriff sind, waren für das Gespann **MIRRORSOFT/CINEMWARE** dankbare "Opfer" für ihr neuestes Programm. Wir haben uns die Commodore-Umsetzung für Euch reingezogen. Welchen Eindruck das Game hinterlassen hat, werdet Ihr im folgenden erfahren.



der Hand immer schneller wird, ist es also dann nicht mehr ganz einfach, das gewünschte Window anzuklicken.

Soweit zum Aufbau des Spielablaufs; kommen wir nun zum Vergleich der C-64-Fassung mit der Amiga-Version. **THE**

THREE STOOGES ist ein typisches **CINEMWARE**-Programm, das dem Spieler, wie man es bereits von früheren Produkten her kennt, viel zu wenig Gelegenheit gibt, aktiv ins Spielgeschehen einzugreifen. Zwar wird man hier etwas stärker mit in die Handlung einbezogen als etwa bei *King of Chicago*, dennoch aber verbringt man einen Großteil der Zeit mit Zuschauen. Dazu tragen in hohem Maße natürlich auch die ständigen Diskettenwechsel bei, welche die Geduld des



Spielers auf eine harte Probe stellen. Dies galt für den Amiga, und dies trifft leider auch auf die C-64-Version zu. Auch hier hat sich an der Betrachterrolle des Spielers einerseits und an der Diskettenwechselei andererseits nichts geändert. Die Umsetzung des Spielgeschehens, sieht man einmal von dem etwas verkürzten Vorspann ab, hat **CINEMWARE** zu hundert Prozent gelöst; der Ablauf ist unverändert, die Handlung identisch. Bleibt also nur, Grafik und Sound der Konvertierung mit dem Original zu vergleichen. Hier stellt man fest, was zu erwarten war: Beides hat, den Fähigkeiten des Rechners entsprechend, etwas an Qualität verloren. Die Grafik ist um einiges detailärmer, wirkt etwas gröber, ist aber immer noch akzeptabel. Gleiches gilt für den Sound, der selbstverständlich auch nicht mit den Amiga-Klängen mithalten kann. Die Melodien, die auf dem Amiga beschwingt-lustig überkamen, klingen nun ein wenig kratzig, nicht mehr ganz so harmonisch. Allerdings wird der C-64-User vielleicht ein wenig dadurch entschädigt, daß auch auf seinem Rechner die Sprachausgabe erhalten geblieben ist. Erfreulichster Aspekt der Umsetzung ist wohl, daß die 64er-Freaks für die **THREE STOOGES** nur halb so tief in die Tasche greifen müssen wie die Besitzer des Amiga. Während man das Programm für den "großen Commo" im Hochpreissektor angesiedelt hat, geht es für den C-64 zum Diskettennormalpreis von rund 50 Mark über den Ladentisch. Dennoch: Auch 50 Mark sind eine Menge Geld, und ich habe die Befürchtung, daß Ihr mit **THE THREE STOOGES** keinen entsprechenden Gegenwert erhaltet. Deshalb, schaut's Euch erst an, bevor Ihr zuschlagt!

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Der Sound ist willig, doch das Fleisch ist schwach

Wir haben schon sehr viel Widersprüchliches zum Thema SHE-FOX gehört. Während viele meinen, daß das MARTECH-Produkt nur mittelmäßig sei, gibt es die beiden Extreme, die da sagen: "Hui" und "Pfui". Nunmehr befindet sich SHE-FOX (die Füchsin) auf dem 64er Prüfstand, einem wichtigen in Fragen des bundesdeutschen (Miß-)Erfolges.

Programm: She-Fox, **Umsetzung für:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) und etwa 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Martech, Pevensey Bay, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8&9/88, **Muster von:** Martech.



Sicherlich ist die Story hinlänglich bekannt: Der ferne Planet Granath befindet sich seit Aliengedenken im Belagerungszustand. Verantwortlich sind wohl die netten, kleinen Tierchen, die man als Dinosaurier bezeichnen könnte. Diese Urviecher nämlich haben den Planeten von jeglicher Art der Gattung Säugetier "befreit". Oder gibt es vielleicht doch noch einige? Es taucht nämlich doch noch die rettende Figur auf: Ist es ein Schwarzenegger; ist es eine Samantha Fox?

Fast - es ist SHE-FOX, eine Erfindung von MARTECH, die jetzt, nachdem sie von Füchsen großgezogen wurde, auf dem 64er das versucht, was die "Thundercats" bereits angestrebt haben - Ruhm und Glorie zu erhaschen...

So habe ich mir also das Spiel reingezogen und sehr schnell festgestellt, daß mir die C-64-Fassung echt gut gefiel. Im Vergleich zu den bereits in ASM getesteten Spectrum- und ST-Versionen schneidet die Commodore-Füchsin bedeu-

tend besser ab. Das beginnt schon mit dem Sound, der wohl als gelungen bezeichnet werden darf. Auch die Steuerung ist präziser; Sprünge und andere Bewegungsabläufe können genauer realisiert werden. Die Spielschwierigkeit liegt jedoch etwas höher als bei den vorgenannten Systemen, so daß dem 64er-User echt die Schweißperlen des entgangenen Sommers in die Stirn getrieben werden.

Das soll aber keineswegs heißen, daß SHE-FOX nur so vor Originalität und Spielwitz strotzt. "Das Fleisch" ist bisweilen nicht so willig, um stundenlang vor der quadratischen Kisten zu hocken. Die peitschenwingende Lady läßt dem 64er-User kaum Zeit, sich für ne Sekunde zu erholen. Die Dinos lassen nicht locker, wollen der Füchsin mit Sex Appeal an die Wäsche. Erholung wird's erst am Ende eines jeden Levels. Doch nach der kurzen Verschnaufpause geht's noch wilder zu. Auch das "Fuchs-Bonus-Level" ist animatorisch leicht besser als das der Spectrum- und ST-Versionen, so daß man nur wiederholen kann, daß MARTECH'S SHE-FOX auf dem 64er stark und das Maß aller Versionen ist. Mal sehen, wie der Commodore-User drauf reagiert!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Stadtgeschichte auf Band

Programm: The Bard's Tale, **Umsetzung für:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 40 DM (Kass.), **Hersteller:** Electronic Arts, **erstmalig getestet in:** ASM 8/86, **Muster von:** Electronic Arts.

Zwei Packungen mit je zwei Kassetten, in einer die Schneider-Fassung, in der anderen die für den Spectrum. Also packt man beide für einen direkten, unmittelbaren Vergleich aus und leiert die beiden Rechner an. Zuerst probiert man den Spectrum 128 und den Schneider CPC464. Beim Laden war der Spectrum der Schnellere. Die nun entstandene Ladefreude währte aber nicht lang, da die Spectrum-Version auf dem 128er in dem Augenblick abstürzt, in dem man die Gilde verläßt. Zu dumm. Also packt man den 48er aus, und siehe da, das Programm läuft einwandfrei. Inzwischen ist aber auch Kollege Schneider mit dem Laden fertig geworden und zeigt einem ein Treppenhaus (das ist die Gilde) (Anm.: Ich kenne auch die Amiga-Fassung und bin somit etwas verwöhnt, nehme ich mal an). Eine Party ist bereits vorgegeben, aber die eigens erstellten Parties haben's ja sowieso meist erhebelich mehr in sich. Also werden die Charaktere flugs gelöscht, und man wählt die "Create"-Option an. Nachdem die neue Party relativ problemlos erschaffen ist, schaut man sie sich natürlich erst einmal an. Und hier wird man (auf beiden Rechnern) erst mal enttäuscht. Die Grafiken sind sehr mäßig, auf dem Spectrum m.E. sogar noch etwas schlechter als auf dem Schneider. Wenn man so durch die Stadt läuft, bekommt man den schweren Eindruck, daß man sich auf einer Baustelle befindet, und das in zweifacher Hinsicht: Zum einen sehen die Häuser in der Stadt alle aus, als seien sie

noch nicht ganz fertiggestellt, zum anderen wird der Screen so langsam aufgebaut, daß man dabei zusehen kann, wie nach und nach ein Häuslein nach dem anderen in die 3D-Sicht eingesetzt wird. Hierbei hat der Spectrum allerdings wieder einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil, der aber deutlich zu sehen ist. Enttäuscht wird man auch, wenn es zu einem Kampf kommt. Die Grafiken, die man hierbei präsentiert bekommt, sind wirklich extrem tödlich und nicht im geringsten animiert, und das BARD'S TALE zu nennen, finde ich reichlich dreist. Was es heißt, BARD'S TALE auf Kasette (statt auf Disk, wie das "normalerweise" der Fall ist) zu haben, das merkte ich, als ich in den Tempel des Mad God ging und mittels "TARJAN" den Dungeon betreten wollte. Nun hieß es nämlich "Please insert tape so wieso and press play". Ich meine, es hat zwar geklappt, aber Spaß gemacht hat es mir keinen (das hängt aber natürlich davon ab, was man gewohnt ist; Ich bin meine Floppy gewohnt). Also, wenn man unbedingt, Stein und Bein, absolut, unabänderlich, usw. BARD'S TALE auf seinem Spectrum/Schneider spielen möchte, dann soll man sich es kaufen. Wenn man allerdings das BARD'S TALE spielen möchte, dann sollte man sich einen anderen Rechner zulegen, vorzugsweise einen Amiga. *Uli*

Spectrum	
Grafik	4
Handhabung	8
Story	10
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	6

Amstrad	
Grafik	5
Handhabung	8
Story	10
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	6

Das Abenteuer geht weiter!

Der Name LINK wird sicherlich einigen Nintendofreaks bekannt vorkommen, denn es handelt sich um den gleichen Helden, der bei dem Spiel Legend of Zelda die gleichnamige Prinzessin aus den Händen des bösen Königs Ganon gerissen und jenen in die ewigen Jagdgründe geschickt hat.

Programm: Adventure of Link, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 99 DM (Modul), **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** Bienngräber GmbH, Postfach 540947, 2000 Hamburg 54.

Wer jedoch glaubt, daß ADVENTURE OF LINK von NINTENDO nur ein müder Abklatsch des Vorgängerspiels sei, irrt, denn ZELDA II, wie ich es von nun ab nennen werde, ist ein total anderes Spiel als Legend of Zelda bzw. ZELDA I. Nur die Aufgabe und das Spielprinzip weisen noch Ähnlichkeiten miteinander auf. ADVENTURE OF LINK ist in zwei verschiedene Modi unterteilt. Erstens den Landkartenmodus, zweitens den Kampfmodus. Im Landkartenmodus sieht man die Landschaft, die aus Grasebenen, Wäldern, Wüsten, Bergen, Sümpfen, Seen und anderem besteht, von oben. Wenn man in diesem Modus ist, kann man Link, der als kleines Männchen umherläuft, in alle Himmelsrichtungen laufen lassen. In bestimmten Situationen, z.B. wenn Link angegriffen wird, in einer Stadt, Höhle oder einem Palast ist, schaltet das Bild in den Kampfmodus um. War man vorher noch als kleines Männlein umhergelaufen, sieht man LINK nun in seiner wahren Größe in der normalen Perspektive, wie sie bei fast jedem Action- und Geschicklichkeitsspiel benutzt wird (z.B. Super Mario Bros.). Solange Link im Landkartenmodus auf den eingezeichneten Wegen bleibt, kann ihm nichts passieren, doch Wege gibt es nicht überall. Kommt er mal von einem ab, erscheinen gleich einige Sprites, die Monsterherden darstellen und Link verfol-

gen. Berührt er eines, wird in den Kampfmodus umgeschaltet, und er muß sich seiner Haut erwehren. Im Gegensatz zu ZELDA I stehen LINK bei ZELDA II drei verschiedene Kräfte zur Verfügung. 1. Die Angriffskraft, 2. Die magische Kraft, 3. Die Lebenskraft.

Um die Gegner zu überwinden, muß man sich erst einmal mit den Kampftechniken vertraut machen. Link kann springen, sich ducken, mit dem Schwert nach oben und nach unten schlagen. Je nachdem, aus welcher Höhe ein Angriff des Gegners kommt, muß man das Schild nach oben oder nach unten halten. Verteidigung ist hier genauso wichtig wie Angriff. Je schwerer ein Gegner zu besiegen ist, desto mehr Erfahrungspunkte bekommt man. Hat man z.B. die Angriffskraft gesteigert, fügt man einem Gegner mit einem Schlag gleich viel mehr Schaden zu. Wenn man dagegen die magische Kraft um eins steigert, kostet ein Zauberspruch weniger magische Energie als vorher. Nützlich ist es auch, die Lebenskraft zu steigern, denn dann raubt ein gegnerischer Treffer weniger Energie. Jede dieser drei Kräfte kann man bis zu achtmal steigern, doch jedesmal kostet es mehr Erfahrungspunkte. Mit der magischen Energie kann man jedoch erst etwas anfangen, wenn man auch einige magische Tricks beherrscht. Diese Tricks kann man bei alten Männern in den Städten lernen, wo man auch mit den Leuten reden kann, was die Grundvoraussetzung für irgendwelche Belohnung ist. In Städten kann man sich seine Lebenskraft und die magische

Kraft wieder auffüllen lassen, Hinweise und sogar neue Schwertkampftechniken lernen. Doch meistens muß man erst eine bestimmte Aufgabe erfüllen, um zu einem alten Mann geführt zu werden, der Link einen von insgesamt acht verschiedenen Zaubertricks beibringt. Diese Tricks sind zum Weiterkommen unentbehrlich. Es gibt z.B. "Life", mit dem man seine Lebensenergie bis zu einer bestimmten Grenze wieder auffüllen kann, "Shield", mit dem der Schaden, den die Gegner anrichten, auf die Hälfte reduziert wird, "Jump", mit dem Link unglaublich hoch springen kann, oder gar den Spruch "Fairy", mit dem man sich in eine kleine Elfe verwandeln und umherfliegen kann. Hat man genügend Kampferfahrung gemacht und beherrscht einige Zaubertricks, kann man sich in den ersten Palast wagen, in dem es von Monstern nur so wimmelt. In den Palästen gibt es Schlüssel, mit denen man Türen öffnen kann, Aufzüge, mit denen man zwischen den Stockwerken wechseln kann und jede Menge Fallen, angefangen von Brücken, die sich unter Links Füßen auflösen, über Gefäße, aus denen Gift tropft, bis hin zu Räumen, in die Steine fallen, die sich bis zur Decke türmen und so den Rückweg versperren. In jedem Palast findet Link einen wichtigen Gegenstand, beispielsweise eine Kerze, mit der man in Höhlen etwas sieht, einen Handschuh, mit dem man Steine kaputtschlagen kann oder ein Floß, mit dem Link über das Meer fahren kann. Außerdem gibt es noch Stiefel, einen magischen Schlüssel, eine Flöte, ein geheimnisvolles Kreuz und vieles mehr. Aber man sollte nicht das Ziel des Palastbesuches vergessen, nämlich den Edelstein in die Stirn einer Statue einzusetzen. Auf dem Weg dorthin wird man von schwertkämpfenden Skeletten, umherfliegenden Totenköpfen, keulenwerfenden Monstern und vielem anderen behindert. Im vorletzten Raum ist immer ein besonders schwer

zu besiegender Gegner. Im ersten Tempel ist es zum Beispiel ein riesenhafter Kämpfer mit Hundekopf (heißt der vielleicht Aesop?). Hat man ihn besiegt, wird der Weg in den Raum, in dem die Steinstatue steht, frei. Nachdem Link ihr den Edelstein eingesetzt hat, bekommt er zur Belohnung so viele Erfahrungspunkte, wie er benötigt, um die nächste Kraft um eins zu erhöhen. Verläßt Link nun den Palast, wird dieser versteinert. Und das war immer noch nicht alles: Link, der anfangs nur drei Leben, vier Herz- und vier Magiecontainer hat, kann Puppen finden, die ein Extra-Leben bedeuten und vier extra Herz- und Magiecontainer finden, mit denen die Chancen gleich viel besser stehen. Außerdem kann er in Höhlen gehen, um dort nach Schätzen oder Erfahrungspunktquellen zu suchen. Das Spiel ist doch wesentlich komplexer als Legend of Zelda. Auch der Schwierigkeitsgrad wurde kräftig gesteigert. Natürlich kann man dieses Spiel unmöglich auf einmal schaffen, so daß wieder einmal eine Batterie eingebaut ist, mit deren Hilfe man bis zu drei Spielstände abspeichern kann. Bei dieser gewaltigen Komplexität müßte man eigentlich glauben, daß ADVENTURE OF LINK eine nur durchschnittliche Grafik und keinen aufregenden Sound hat. Falsch gedacht! ADVENTURE OF LINK ist momentan das Spiel mit der besten Grafik und dem besten Sound, welches man in Deutschland auf einer Konsole erhalten kann. Alle Landschaften (im Kampfmodus), von Wüste bis Sumpflandschaft, sind fantastisch gezeichnet und reizen die Farbpalette des Nintendos kräftig aus, sogar Stonehenge ist dabei. Von den Palästen ganz zu schweigen. Die Sprites sind eine Augenweide: Perfekt animiert und farb- und detailreich. Das Scrolling ist absolut soft und deshalb sehr augenfreundlich. Die Effekte sind ebenfalls das Beste, was ich in meinem Leben gesehen habe, beispielsweise, wenn man den Wächter des ersten

Palastes besiegt hat. In dieser Sequenz explodiert der Gegner in hunderten von kleinen Explosionen, die ein helles, in allen Farben blitzendes Licht produzieren, das einen Schatten von Link an die Wand wirft. Schwer zu beschreiben, man muß es einfach gesehen haben. Nur ein Kritikpunkt bleibt: Wenn zu viele Sprites nebeneinander auf dem Bildschirm sind, fangen sie an zu blinken, und das Spiel wird manchmal leider etwas langsamer. Zum Sound: Das Spiel wird von etwa zehn verschiedenen Musikstücken begleitet, die allesamt gut komponiert sind, sehr gut zu den jeweiligen Szenen passen und nicht anfangen zu nerven, wie das bei Legend of

Zelda der Fall war. Die Soundeffekte sind ebenfalls hervorragend: Angefangen von den Geräuschen beim Auswählen bis hin zum Lachen von Ganon, wenn man den Lebensatem ausgehaucht hat. Bei Adventures und Rollenspielen sollte man auch nicht vergessen, die Anleitung zu erwähnen, die bei ADVENTURE OF LINK wirklich allererste Sahne ist. Allein die Vorgeschichte ist zehn Seiten lang. In dem kleinen Büchlein ist alles wieder schön bebildert, so daß man sich nach einem halben Tag bereits voll eingespielt hat und man von Anfang an alles versteht. Den Fehler, den die Leute von Nintendo bei Legend of Zelda gemacht haben, ha-

ben sie diesmal nicht wiederholt, denn damals haben sie schon viel zu viel verraten, was aber nur wenige als einen Fehler angesehen haben dürften. Dieses Mal werden ebenfalls nur einige der Monster aufgeführt, die in dem Spiel vorhanden sind, so daß man mehr Spaß beim Entdecken neuer Monsterarten hat. Keine Angst, es wird trotzdem noch mehr als genug verraten, so daß man nicht so schnell stirbt.

Angesichts der ungeheuren Komplexität und dem Abwechslungsreichtum kann ich ADVENTURE OF LINK sogar denen empfehlen, die normalerweise etwas gegen diese Sorte von Spielen haben, denn

es wird sehr viel gekämpft. Durch den hohen Schwierigkeitsgrad wird man garantiert einige Monate brauchen, bis man dieses Spiel gelöst hat. Für Legend of Zelda habe ich sechs Wochen gebraucht. Für Adventure of Link werde ich mir wohl mehr Zeit lassen müssen. All dies macht AGVENTURE OF LINK zu einem ASM-Tophit und dem momentan besten Modul in Deutschland. Ich wünsche viel Spaß.

M. Rimmel.

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	12
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Programm: Better dead than Alien, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Electra, Oxford, England, **erstmals getestet in:** ASM 8+9/88, **Muster von:** Entertainment International.

Da es sich bei diesem Game um ein Shoot-em-up im klassischen Sinne handelt (und das ist wohl noch die hübscheste Umschreibung der unendlichsten Auflage von Urgroßvaters Spielkonzepten), brauchen wir uns mit der Vorrede, sprich Story, nicht allzu lange aufzuhalten. Der Spieler bewegt halt sein eigenes Raumschiff nach links/rechts, und wenn's ihm zu langweilig wird, kann er's auch nach oben steuern. Geballert wird hauptsächlich gegen ein stetig nach links und rechts scrollendes Raumschiffgeschwader, aus dem ab und zu ein Kamikaze-Kämpfer ausschert. Vorlage dieser öden Ballerszene ist *Galaxians*, ein Automat aus dem Jahre 1979. Nach einigen Stages dürft Ihr gegen ein vielspritisches Riesenmonster kämpfen, das stückchenweise niedergemacht werden muß, oder auch gegen ein paar Meteoriten, die sich nach einem Treffer in kleinere Stückchen auflösen (*Asteroids* von 1978), mit ihrem Kinn wackeln und den Armen wedeln. Spätestens wenn Ihr aber gegen die an-

Langeweile garantiert

Wer kennt ihn nicht, den beliebten Spruch aller Baller-Enthusiasten: Joystick warm -Krampf im Arm! Wenn Ihr aber BETTER DEAD THAN ALIEN spielt, verpreche ich Euch auch noch einen Krampf im Kopf, denn dieses Spiel tritt die Spielmotivation förmlich mit Füßen.



greifenden Kartoffeln und die schwabbelnden Blasen fightet, wird es gefährlich, denn dann ist die Gefahr eines psychosomatischen Trigger-Traumas groß, bei dem der Zeigefinger andauernd stakka-toartig zuckt, während die Zunge leicht aus dem linken Mundwinkel heraushängt, die Augen rollen und ein nervöses Kichern aus dem Mund entweicht.

Kurz und bündig bedeutet das, daß sich bei diesem Game außer den Levelcodes, die glücklicherweise vor einem

Spielneustart neu eingegeben werden können, absolut nichts ändert; höchstens vielleicht der Geisteszustand des Spielers. Es gibt keine Abwechslung, keine Neuerungen, keine Spannung, keine Action und zu allem Übel auch noch eine miese Technik. Die ST-Fassung verfügte ja schon über ein mäßiges Hintergrundscrolling, eine noch mäßigere Animation der Feindsprites und eine miese Animation und Steuerung des eigenen Raumschiffs. Himmel noch mal, auf dem Amiga hat sich daran

nichts geändert! Das ganze Zeug sieht immer noch ätzend aus, beleidigt meine Augen und die Fähigkeiten des Rechners. Na gut, das Scrolling ist eine Winzigkeit flüssiger geworden (aber ruckelt immer noch viel zu stark), und am Sound wurde noch ein bißchen rumgepfuscht, aber der besteht sowieso nur aus ein paar Sprachausgabefetzen, die jetzt auf dem Amiga etwas deutlicher klingen und um ein "Autsch" erweitert wurden, wenn das eigene Schiff getroffen wurde. Für eine Aufwertung des "Gesamtkunstwerks" reicht das aber bei weitem nicht, allerhöchstens gibt's die gleiche miese Bewertung wie in der ASM 8+9. P.S.: Gesamtkunstwerk nenne ich das Spiel deshalb, weil ich auch bei der modernen Kunst zuweilen das Gefühl habe, daß die Kunstwerke um so teurer werden, je weniger sie aussagen. Und 65 Steine für dieses üble Ballerspiel sind ja wohl der Hammer, oder? P.S.S.: Da fällt mir noch ein Wortspielchen ein: Better dead than better dead than Alien. Hübsch, ne?

Michael Suck

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

”....kann ich nur jedem empfehlen, sich an JINXTER zu probieren. Ein wirklicher Knaller von MAGNETIC SCROLLS, der nicht nur ein bloßes Remake seiner Vorgänger ist, sondern eigentlich etwas ganz Neues. Wer JINXTER nicht gesehen hat, ist meiner Meinung nach selbst schuld. Wirklich brilliant....”

Programm: Jinxter, **Umsetzung für:** Atari XL, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbird/Magnetic Scrolls, England, **erstmalig getestet in:** ASM 3/88, **Muster von:** 13

So lobte ich noch in Ausgabe 3/88 in höchsten Tönen die Atari-ST- bzw. die Amiga-Version von JINXTER, einem Adventure bester Machart. Einfach MAGNETIC SCROLLS (dies ist jedenfalls immer noch mein Urteil über ein solches, nahezu perfektes Adventure)! Die Zeit ging ins Land, und mit ihr kamen die Konvertierungen für die übrigen Computersysteme. Nach langem hin und her haben wir



uns in Anbetracht der breiten Palette entschieden, die Atari-XL-Version etwas näher unter die Lupe zu nehmen, die aber (soviel wird verraten) nicht stellvertretend für die anderen 8-Bit-Versionen sein soll. Bevor's richtig losgeht, schnell

noch die Story zu diesem Adventure: Der Ort der Handlung ist Aquitania, ein Land, wo es noch Hexen gibt. Da in früheren Zeiten diese Damen äußerst viel Schaden anrichteten, sah sich Turani, der Zauberer, dazu genötigt, die ganze

Angelegenheit wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Er schuf ein magisches Armband, welches den Bewohnern von Aquitania Glück und einen wirksamen Schutz gegen die Hexenplage gab. Die "Oberhexe" Jannedor war natürlich davon überhaupt nicht begeistert, so daß sie das Schmuckstück stibitzte und in seine Einzelteile zerlegte. Diese Teile versteckte sie im ganzen Land. Von diesem Zeitpunkt an regierten wieder die Hexen; Unglück und Pech beherrschten wieder die Welt von Aquitania... Logisch, sie müssen das wertvolle Schmuckstück wieder zusammenbauen, um so wieder Frieden in ein solch

Spät, aber da!

Liebe Freunde, es ist die Zeit der erwarteten Fortsetzungen, zumindest bei ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY. Nicht lange, nachdem man BARD'S TALE III für den C-64 veröffentlicht hat, erscheint es nun endlich: BARD'S TALE II - Amiga.

Programm: Bard's Tale II, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** ca. 80DM, **Hersteller:** Electronic Arts/Interplay, **erstmalig getestet in:** ASM 4/87, **Muster von:** Electronic Arts.

Nun ja, die Story hat sich ja nicht weiter verändert: Lagoth Tsanta hat den Schicksalsstab in seine Gewalt gebracht und in sieben Teile zerschmettert.

Seine Vasallen überschwemmen so langsam das Land vor sich hin, und das gesamte Reich ist dem Untergang geweiht, da ja sonst auch die Mo-

ivation, sich ein wenig anzustrengen, ein wenig fehlen würde. Die Aufgabe des Spielers ist es also, die sieben Teile des Schicksalsstabs zu finden, einzusammeln und erneut zusammenzuschmieden. Etwas wichtiger ist es aber nach Aussage des Zauberers, der einem den Auftrag in der Anleitung überhaupt gibt, Lagoth Tsanta um die Ecke zu bringen.

An sich ist gegenüber dem Vorgänger alles beim alten geblieben, zumindest an sich, aber (vielleicht leider) nicht ganz und gar. Die Grafik ist natürlich erheblich besser als beim C-64, gegenüber BT I auf

dem Amiga muß man hier aber Abstriche machen. Dies liegt daran, daß man dem Grafiker von BT I noch zwei weitere, leider nicht ganz so begabte Grafiker zur Seite gestellt hat. Auch hat man, vielleicht aus Zeitgründen, die Kasinos mit einem kleinen Text geschlossen, der besagt, daß das Kasino geschlossen sei, weil Lagoth Tsanta das gesamte Gold gestohlen und das Kasino somit geschlossen habe.

Dafür wird man aber durch die neue Save-Game-Option entschädigt, die man von BT III auf dem C-64 übernommen hat. Nun kann man also das Spiel jederzeit absaven, und nicht nur in den Gilden, wie es bei BT I der Fall war. Spielerisch hat man aber die C-64-Version komplett umgesetzt. Die neuen Zaubersprüche sind ebenso enthalten wie die variable Feindentfernung. Jede Menge neue Monster machen einem das Leben schwer, und den

Anfängerdungeon gibt es natürlich auch. Als ich allerdings meine Charaktere von der BT I-Disk herüberzog, um mal ein wenig aufzuräumen, war ich leicht erstaunt. Viele Gegenstände fehlten, nichts mehr war "equipt" (zugegeben, das ist nicht schlimm, aber auf die Idee muß man erst mal kommen!), und eine paar billige "Iron Fists" zogen meiner Party ordentlich die Ohren lang.

Wer BT II auf dem C-64 noch nicht auswendig kennt, d.h. nur den ersten Teil auf dem Amiga gespielt hat, der kann sich ruhigen Gewissens BT II-Amiga zulegen, zudem, da es demnächst auch einige Hilfestellungen im Secret Service gegeben wird.

Ulrich Mühl

Grafik	9
Story	11
Vokabular: Tasten & Maus	
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Indien im Spiele-Handel

ASM-Redakteur Steve Cooke hat sich bei seiner (privaten) Indien-Reise (natürlich) auch für Software interessiert. Der eingefleischte Games-Redakteur kann halt nicht anders! Und getreu dem alten Journalisten-Motto: "Wenn Du auf 'ner Reise bist, so bringst Du eine Story mit!" hat sich Steve (ASM-London) mächtig ins Zeug gelegt. Was er in Indien an Bemerkenswertem feststellte, hat er für Sie in den folgenden Zeilen festgehalten.

Ist das zu glauben? In einem Land, wo 40 Prozent der Bevölkerung weniger als 12 Mark (!!!) im Monat verdient, gibt es erstaunlicherweise nicht wenige Leute, die alles daransetzen und vieles opfern, um Full Throttle zu spielen.

Falls Sie es vielleicht schon vergessen haben sollten, Full Throttle war ein erfolgreiches Spectrum-Spiel der Firma Micromega, das sich vor ungefähr vier Jahren in den Hitparaden befand. Zusammen mit einer Reihe von anderen antiken Spectrum-Titeln ist es zu einem wahren Straßenfeger der indischen Computer-Besitzer-Gesellschaft geworden. Ob jung, ob alt - die Inder entdecken ihre Liebe und Leidenschaft für Spielchen wie **Horace goes Ski-ing**, **Flight Simulator (Psion)** und **Galaxians**. Inder haben schon immer etwas für Firlefanz übrig gehabt, jetzt haben sie den Heimcomputer entdeckt.

Doch: Leider kann sich nur ein Prozent der Gesamtbevölkerung solch ein Gerät leisten. Obwohl es ca. 800 Millionen Leute dort unten gibt, verdienen nur die "Top zwei Prozent" mehr als 2000 Rupien - das sind etwa 240 Mark - pro Monat. Ein neuer Spectrum, der in Indien von **Decibell Electronics** in Lizenz hergestellt wird, kostet immerhin 6000 Rupien - und dann braucht man ja noch einen Farbfernseher (12000 Rupien), um den Speccy anzuschließen. Aber, wer jetzt denkt, daß diese "Umstände"

Ein Bericht von STEVE COOKE



Mr. Bhoir, der Produktions-Manager, (Mitte) und zwei seiner Mitarbeiter vor der Fabrik in Poona. Die dBSpectrums werden in Einzelteilen aus England importiert und in Poona zusammengesetzt. Obwohl die Arbeit in Indien extrem billig ist, kosten die Rechner dort wesentlich mehr als in Europa - nicht zuletzt natürlich dank der immensen Einfuhrzölle, die bis zu 350% auf Einzelteile betragen. Die hohen Zölle sollen dazu führen, daß die indischen Hersteller mit der Fertigung eigener Teile beginnen; doch spätestens bei Computer-Chips haben die indischen Firmen ihre Grenzen erreicht. (Fotos: Steve Cooke)

den indischen Spiel-Fanatismus bremsen würden, sieht sich getäuscht. Denn: Es gibt da so einige Tricks. Die "Glücklichen", die irgendeine Verbindung nach England haben (Freunde oder Verwandte) lassen sich die Geräte schicken - London's Tottenham Court Road ist der beliebteste Marktplatz. Andere nutzen die Handlichkeit (sprich: "Größe") des Speccys aus, lassen sich einen kaufen, beauftragen einen Bekannten, der geschäftliche Beziehungen zwischen England und Indien besitzt, das Ding in den Aktenkoffer zu stecken. Dann erfolgt der Rückflug nach Delhi, Madras, Bombay...

Aber natürlich braucht man auch Software, und wie wir alle wissen, ist diese nicht gerade billig - besonders nicht in Indien. Und wenn wir bei dem Indien-Standard bleiben: Wer möchte schon gern seinen Wochenlohn für ein Game hergeben? Und wieder haben die Inder eine einfache Lösung gefunden - Software-Piraterie! Die meisten Spiele, die ich in den indischen Computer-Läden erblickte, kamen mir verdammt bekannt vor. **Psion's Flight Simulator** z.B., ein Programm, das vor fünf Jahren in Europa auf den Markt kam. Dieses Spiel ist momentan dort unten einer der begehrtesten Titel. Wenn man sich aber mal die Verpackung etwas genauer anschaut, stellt man fest, daß das Wort **Psion**, der Herstellername also, fehlt! Für ein Spiel wie dieses habe ich 45 Rupien (5,50 DM) bezahlt. Und bitte keine unliebsamen Fragen stellen - gefährlich!

Dennoch sollte man nicht denken, daß Indien die europäische Soft- und Hardware-Technologie "abkuppert". Die Regierung versucht ihr Bestes, mit einer Reihe von Import-/Export-Maßnahmen die heimische Computerindustrie zu

entwickeln. Sie soll auf eigenen Beinen stehen. Man muß aber auch schon etwas Mitleid mit den Indern haben, wenn die Sprache auf Spiele-Erstellung kommt. Die meisten europäischen Firmen sind einfach nicht daran interessiert, Lizenzen zur Herstellung derselben zu vergeben - was unterm Strich dabei rauskommt, ist dürrtig. Der Grund: Ein Top-Titel in Indien verkauft sich ungefähr 500- bis 1000mal, und ein möglicher Gewinn würde für die europäischen Herstellerhäuser kaum mehr als 300 Mark pro Titel betragen. Da lohnt sich natürlich nicht die Mühe, Verträge auszuhandeln, wenn man zugleich die hohen Telefonkosten bedenkt und die Strapazen, bis man endlich die Einnahmen auf dem Firmenkonto verbuchen kann.

Mittlerweile setzen sich die indischen Programmierer verzweifelt zur Wehr. Anders als in Deutschland ist die Arbeit in Indien extrem billig; so können es sich die Softwarehäuser dort ohne weiteres leisten, junge Computergenies zu Hungerlöhnen zu beschäftigen. Wenn Sie einmal Gelegenheit haben sollten, eine indische Computerfirma zu besichtigen, werden Sie feststellen, daß die meisten Angestellten niemals außerhalb der offiziellen Arbeitszeiten ihre Tätigkeit fortsetzen - ganz einfach deshalb, weil sie nicht das Geld haben, um sich einen Computer für den privaten Gebrauch zu kaufen.

Allerdings: Diese indischen Unternehmen werden allmählich, vor allem in den USA, ernstgenommen. Hier haben sie bereits mit der Produktion von Business-Software für große amerikanische Firmen begonnen, und als nächstes wird sicherlich der Schritt zu den Spielprogrammen folgen. Also, lieber Leser, seien Sie schon einmal gewappnet für das erste indische Shoot-em-up!

In Indien wird der Spectrum von der Firma **Decibell Electronics** gefertigt. Vor etwas mehr als zwei Jahren bekam das Unternehmen die Lizenz, und heute liegt die Tagesproduktion bei 40 Stück. Nicht gerade eine überwältigende Zahl für ein Land mit 800 Millionen Einwohnern, oder? Dennoch hat sich Decibell Electronics schon kräftig gemausert. Und so ist es, angesichts der ständig wachsenden Nachfrage, kein Wunder, daß sich Produktions-Manager Bhoir bereits Gedanken über ein neues, größeres Firmengebäude macht. An dem Tage, als ich dem Unternehmen meinen Besuch abstattete, konnte ich eine telefonische Bestellung mitverfolgen. "Ein dicker Brocken!", freute sich Mr. Bhoir. Der Auftrag kam aus Bombay - er belief sich auf sage und schreibe zehn Speccies. Wow!



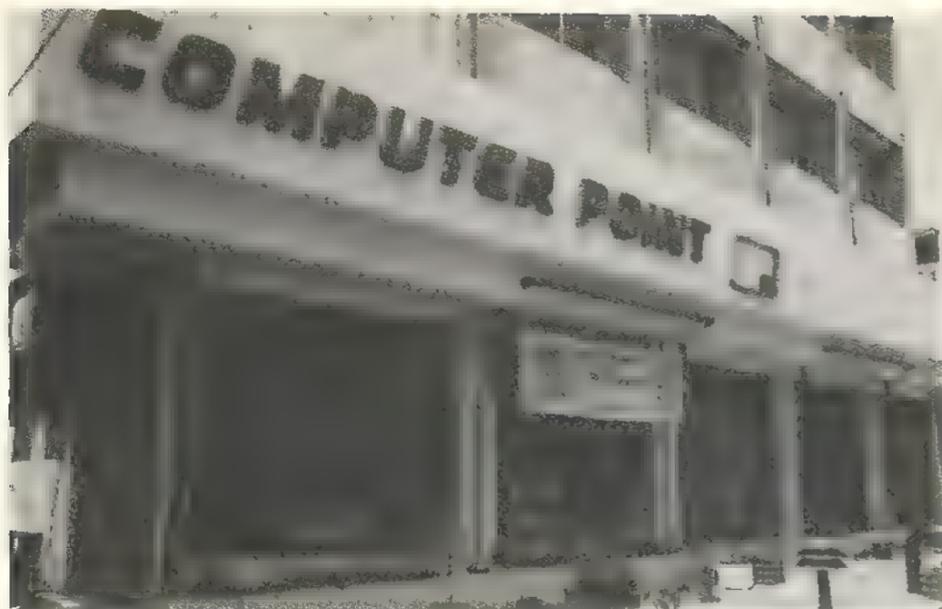
In den örtlichen Filialen der Computer-Point-Kette können Kinder aus reichem Elternhaus das Spectrum-Basic erlernen. So oft es geht, legen sie natürlich auch mal ein Päckchen für ein Ballerspiel ein, wenn auch die meisten Spiele schon runde drei Jahre alt sind.

Er brachte mich zum Decibell-Werk in Poona: Mein Riksha-Fahrer. Er brauchte vier Stunden, um die Fabrik zu finden, denn er konnte weder eine Adresse lesen, noch wußte er, was ein Computer ist. Er steht stellvertretend für 98% der Indischen Bevölkerung, die nicht in der Lage ist, einen Computer zu bedienen, geschweige denn, einen zu kaufen.



Der **Computer Point** ist einer der größten indischen Computerehändler. Vor allem PC-Clones werden hier verkauft, zugleich ist man aber indischer Exklusivdistributeur der Sinclair-Geräte, die hier als dB Spectrums verkauft werden. Die Computer-Point-Läden haben eine Doppelfunktion: Zum einen werden natürlich Geräte verkauft, darüberhinaus kann man hier aber auch Programmierunterricht nehmen. Da dies aber eine recht kostspielige Angelegenheit ist, können freilich nur die Kinder finanziell gutgestellter Eltern hier das Spectrum-Basic erlernen, wobei sie aber in aller Regel noch Zeit finden, um auch das eine oder andere Spielchen zu wagen.

Wenn man einmal einen der Computer Points betritt, so möchte man meinen, in eine andere Welt einzutauchen. Draußen, in den heißen, schmutzigen und lauten Straßen, hasten die Menschen über das Pflaster. Menschen, denen man ansieht, daß sie wenig oder kein Geld haben und auch keine Möglichkeit, welches zu verdienen. Drinnen ist es kühl, sauber und ruhig - abgesehen von dem gelegentlichen Todesschrei eines sterbenden Außerirdischen. Wer in Indien Aliens umlegen will, der braucht Geld - und zwar eine ganze Menge davon! Hin und wieder sieht man in den großen Städten auch mal einen Automaten in einer Spielhallen-ähnlichen Amüsierstätte stehen. Doch auch hierfür muß man ein oder zwei Rupien berappen - eine kolossale Verschwendung, wenn man bedenkt, daß man für den gleichen Betrag eine warme Mahlzeit bekommen könnte. Klar, die Automaten sind in Indien auch nicht schlechter als anderswo auf der Welt. Doch man wird sich dort über einen Highscore nicht so recht freuen können, wenn man sich vor Augen hält, daß es 98% der Bevölkerung niemals möglich wäre, auch einmal ein Spielchen zu wagen!



Der Autor:

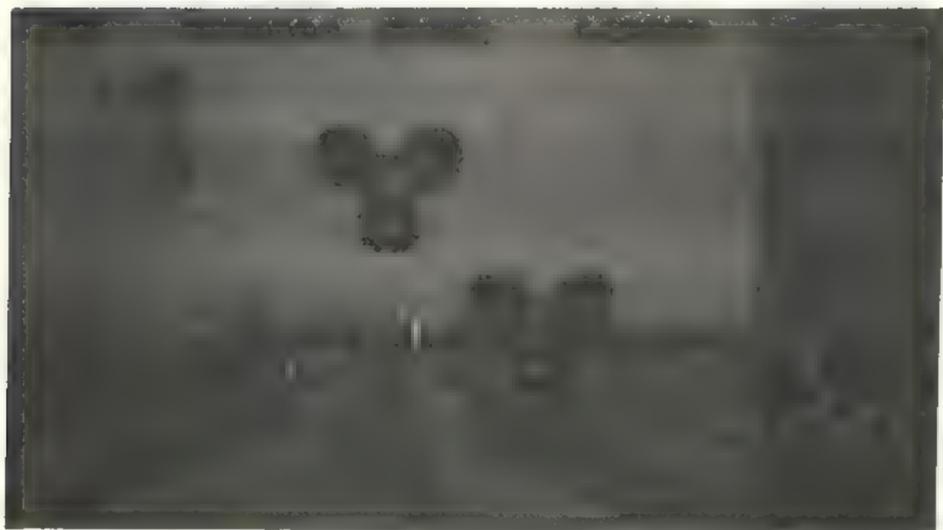


Schon vor einiger Zeit eröffnete ASM sein Londoner Büro, um unseren Lesern die brandheißen Neuigkeiten aus der britischen Computerszene schnellstmöglich präsentieren zu können. Mit unserem Englandkorrespondenten Steve Cooke haben wir einen Mitarbeiter gewonnen, der auf eine langjährige journalistische Tätigkeit im Computerbereich, aber auch als Autor von Bühnenstücken zurückblicken kann. Außer für ASM arbeitet Steve gegenwärtig als Chefredakteur für das bekannte englische Magazin ACE. Der Einstieg in die Computerfachpresse erfolgte 1983, damals als stellvertretender Chefredakteur des "Personal Computer Games". Seit dieser Zeit hat Steve schon mit zahlreichen britischen Software- und Verlagshäusern zusammengearbeitet. Seine Arbeiten erschienen (bzw. wurden aufgeführt) im BBC, dem Nationaltheater sowie im "Guardian", der "Financial Times", "Zzap 64", "Your Sinclair", "Your Computer" und vielen anderen Publikationen.

Innenansicht der Decibell-Produktionsstätte in Poona. Die Arbeiter stellen jeden Tag etwa 40 Speccies fertig, aber sie haben nicht das Geld, um selbst einen zu kaufen.

Fortsetzung folgt

Haudegen im Dauerstreß



„Und ewig knallt's im Weltraum“, möchte man sagen, wenn man sich die Story zu **SPACE HARRIER** durchliest. Ein alter Haudegen der Gattung Einzelkämpfer kann nämlich die Finger nicht vom Feuerknopf lassen und tritt zur Befreiung des Drachenlandes an. Na, wenn das mal gut geht...

Programm: Space Harrier, **Umsetzung für:** Atari ST (getestet), Amiga (in kürze), **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Elite Systems Ltd, Lichfield, England, **erstmalig getestet in:** ASM 3/87, **Muster von:** 18

Kaum zu glauben, was **ELITE** da im Moment alles auf den 16-Bit-Markt wirft. Der Gedanke, der dahinter steckt, ist aber auch zu verlockend, denn warum sollte man eigentlich nicht die ganzen alten Hits für die wohl bald marktbeherrschenden STs und Amigas umsetzen, nochmal die dicke Kohle machen und sich neue Spielkonzepte sparen? Neben *Thundercats*, *Buggy Boy* und *Bomb Jack* gibt's nun also auch 'ne Umsetzung des rasanten Action-Games **SPACE HARRIER**, das aber sogar bei der damals erschienenen C-64-Fassung schon eine Umsetzung war, und zwar von einem gleichnamigen SEGA-Spielhallenautomaten aus dem Jahre 1985 (nach Christus).

Auf die Handlung des Games brauchen wir nicht weiter einzugehen, denn die ist im Vorspann schon aufs ausführlichste beschrieben worden. Interessant ist wohl nur noch der Spielablauf, der sich doch etwas von anderen Shoot-em-up's abhebt. Der Held muß sich zwar - wie üblich - durch Mengen von Levels kämpfen, dies geschieht aber auf einem dreidimensionalen Spielfeld gegen dreidimensionale Gegner, die versuchen, das Heldensprite nulldimensional zu verpulvern. Logischerweise läßt sich Future-Rambo auch auf dem ganzen Bildschirm bewegen, wenn auch nicht in die Tiefe, also nach vorne. Gar nicht schlecht, so ein Spielprinzip. Leider ist es für den Spieler schwierig auszumachen, in welcher Entfernung und in welchem Verhältnis sich die Feindschiffe, Monster, Figuren und weiß der Geier was noch alles zur Spielfigur befinden. Urplötzlich flattert da der Heldentod herbei, ohne daß man

weiß, welches der Mistviecher eigentlich wohin geschossen hat. Damit das alles noch schwieriger wird, scrollt der Bildschirm rasend schnell nach links und rechts, während sich der Atari ST redlich bemüht, alle Hindernisse, Grafiken und Gegner mit einem Affenzahn zu zoomen, damit der Spieler ja keine Verschnaufpause bekommt. Da die Gegner zudem noch viel, gern und genau schießen, erreichte ich bei meinem Test eine durchschnittliche Spielzeit von drei Minuten, dann war jeweils das letzte von drei Leben mit einem grauenhaft gesampelten

"aarghhh" ausgehaucht. Einziges Schmankerl der Programmierer (und Neuerung!) hier: Das Spiel darf dreimal mit jeweils drei Leben fortgeführt werden.

Eines sollte allerdings klar werden: Spielerisch ist **SPACE HARRIER** mit den alten 8-Bit-Versionen identisch. Die C-64-Fassung war wohl sogar noch etwas schwieriger, die Spectrum-Fassung etwas einfacher. Ansonsten hat sich auch nicht viel geändert, denn der ST bot mir ein einwandfreies, butterweiches Scrolling nebst einer erstklassigen Zoom-Funktion und



überdurchschnittlich guten Grafiken. Störend war nur -dies aber in jeder Hinsicht - der Sound, der nun voll in die Hose gegangen ist. Derart krumme und schiefe, gar abartige Melodien des Grauens sind mir (selbst?) auf dem Atari ST noch nicht untergekommen. Ich hoffe und bete, daß demnächst nur noch Leute wie Hubbard, Follin und Whittaker Sounds auf den 16-Bitern machen, denn so (schlecht) geht's ja nu' nicht!

Was bleibt, ist ein durchschnittliches Spiel, das wohl

ganz amüsant ist, bei dem aber die Motivation ziemlich rasch bergab gehen dürfte. Zwar ist die Umsetzung soweit okay, aber die Spielbarkeit hätte doch hochgesetzt werden sollen, können, müssen, dürfen...?

Michael Suck

Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6



Preise

Cracked by CWMIII

Preissenkung bei vielen Artikeln !!! z.B. bei Nintendo-Spielen s.u.

Das bietet nur CWMIII:

Nintendo

Icehockey	65,-	Metroid	85,-	Legend of Zelda	89,-
Super Mario Bros.	65,-	Punch Out	85,-	Nintendo-Vorführkonsole 199,-*	
R.C. Pro Am	75,-	Adventure of Link	89,-	Fitnessmatte + 5 Spiele	170,-

SEGA

durch eigenen Import* viele Titel ab Lager bereits lieferbar. Z.B. Penguinland (Batterie), Maze Hunter 3D, Space Harrier 3D, Rescue Mission (Zapper), Parlour Games, Icehockey + Trackball, Aztec Adventure, sowie alle anderen Sega-Artikel, z.B. Alex Kidd II - 69,-, Zillion II - 59,- usw.

Außerdem:

Sega-RGB-Kabel 39,-, NES-AV-Kabel 29,-, Arcade LP's + CD's (z.B. Sega, Nintendo) Joysticks für S./N. (Competition Pro, Konix Speedking)
Sega / Nintendo - Usergemeinschaft (P.C. Engine, Tips, News, Zeitung ...)

Telefonhotline : 0 53 24 / 42 04

Der Sega / Nintendo -Spezialversand:

CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212 - 3387 Vienenburg
Tel.: (0 53 24) 42 04 - Telex: 95 38 76 must
CWM - USERGEMEINSCHAFT
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

* solange Vorrat reicht

TELESPIELE FÜR ABENTEURER UND SPORTLER MIT SUPERSOUND · SPITZENGRAFIK · IN TURBOTEMPO

NEUHEITEN - SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT nur 280,- DM	SPORT-PAKET
RAD RACER (3D) 80,- DM	(TENNIS, GOLF, SOCCER, UND VOLLEYBALL) 225,- DM
SUPER MARIO nur 60,- DM	ABENTEURER-PAKET
TENNIS nur 60,- DM	(METROID, KID ICARUS, LEGEND OF ZELDA) 230,- DM
ZIELGERÄT ZAPPER 60,- DM	OLDIE-PAKET
ADVENTURE OF LINK 85,- DM	(DONKEY-KONG, DONKEY-KONG JUN., D.K. 3) 165,- DM
ICEHOCKEY 60,- DM	
R.C. PRO AM RACING 69,- DM	

- AUCH ALLE WEITEREN SPIELE LIEFERBAR
- PRÄMIEN FÜR DIE WERBUNG NEUER KUNDEN
- AB DEZ. 88 u.a. SUPER MARIO II KÄUFLICH

GRATIS · INFO · GRATIS · PROSPEKT · GRATIS

NAME

STRASSE

ORT

RUDOLF-LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR.4 · 8200 ROSENHEIM · TEL.: 0 80 31/1 36 92

Alles klar auf der Pandora?

Programm: Pandora, **Umsetzung für:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Firebird, England, **erstmalig getestet in:** ASM 8+9/88, **Muster von:** 1/2/15.

Das Programm verdankt seinen Namen einem Raumschiff, der Pandora, die mit dem Auftrag, die unbekanntesten Regionen des Weltalls zu erforschen, bereits seit zwei Jahrhunderten durch das Weltall fliegt. Das Raumschiff ist aufgrund neuester technischer Entwicklungen in der Lage, seine Besatzungsmitglieder mit allem Notwendigen zu versorgen, ohne daß unterwegs die Nahrungsvorräte aufgefrischt werden müssen. Nun aber, nach 200 Jahren, nimmt die Pandora plötzlich und unerklärlicherweise Kurs zurück zur Erde. Der Spieler muß also, das liegt nahe, die Vorgänge aufklären, die zu dieser Kursänderung geführt haben.

Hierzu geht man an Bord des Schiffs und macht zunächst einmal ... gar nichts! Man muß nämlich zu Beginn des Spiels, auf einem blauen Feld stehend, auf das Herannahen eines blonden Mädels warten. Rührt man sich zu früh vom Fleck, so zerfällt man zu einer Mischung aus Blut und Fleisch. Wartet man aber auf das Eintreffen der jungen Dame, so trifft sie dieses Schicksal - und das ist ja nun mal besser. Sie hinterläßt nach ihrem Ableben eine Identity Card, die man natürlich an sich nehmen sollte. Gegenstände werden aufgenommen, indem man mittels Leertaste in das Inventory umschaltet und dann den Feuerknopf drückt. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, Objekte unterzubringen: Man kann sie in den Händen halten, in den Taschen des Raumanzugs verstauen oder aber im Rucksack ablegen. Allerdings kann immer nur ein Gegenstand in der Hand gehalten werden; ferner sind manche der Objekte zu schwer, als daß man sie im Overall unterbrin-

gen könnte. Ihr Platz ist also im Rucksack.

Unterwegs begegnet man zahlreichen obskuren Gestalten, mit denen man entweder Handel treiben (d.h. Objekte gegen Informationen austauschen) oder aber sich prügeln kann. Die Prügelszenen sind comicartig dargestellt, was be-

"Hit"-Anzeige ihre Farbe verändert. Das Befinden unserer Spielfigur erkennt man übrigens an der Zustandsbeschreibung ("good", "fair", "poor", "dire", "dead"), wobei aber auch die farblichen Abstufungen dieser Wörter eine Rolle spielen.

Wer eher dazu neigt, dem

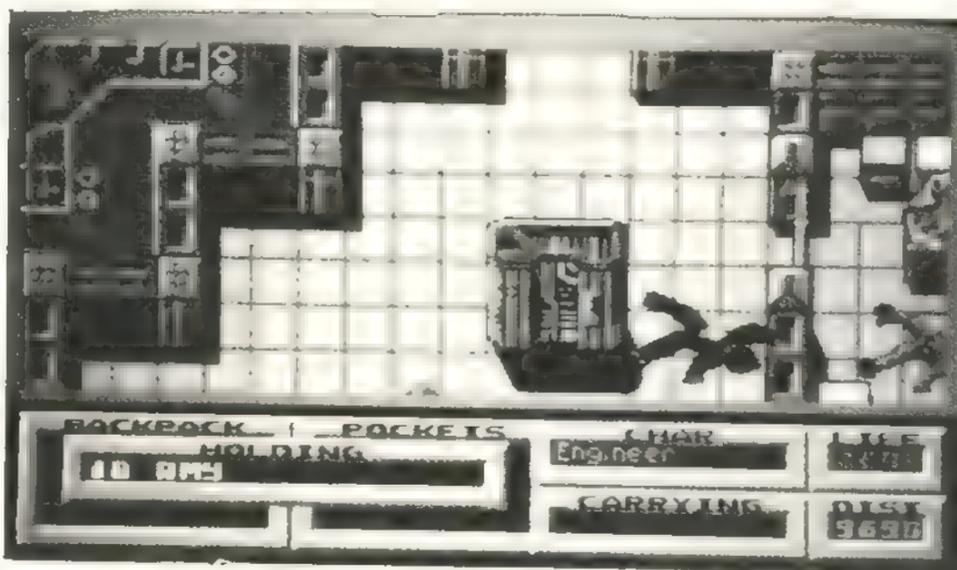
gleich noch einen der beiden Droiden erledigen, die dort Patrouille fliegen, und die Schockpeitsche an sich nehmen. Nun schon etwas besser ausgerüstet, kann man auch dem Punker ein Ding verpassen und mit dessen chemischer Keule den Weg fortsetzen. Wichtig ist, daß man immer eine Identity Card bei sich trägt. Außerdem sollte man hin und wieder die Frachtrutsche aufsuchen und über diese die gefundenen Gegenstände zurück zur Erde schicken.

Man findet die Rutsche ("Chute") etwas links vom Ausgangspunkt des Games. Stellt man sich rechts daneben und drückt den Feuerknopf, so wird der gerade in der Hand gehaltene Gegenstand zurück zu Mutter Erde befördert.

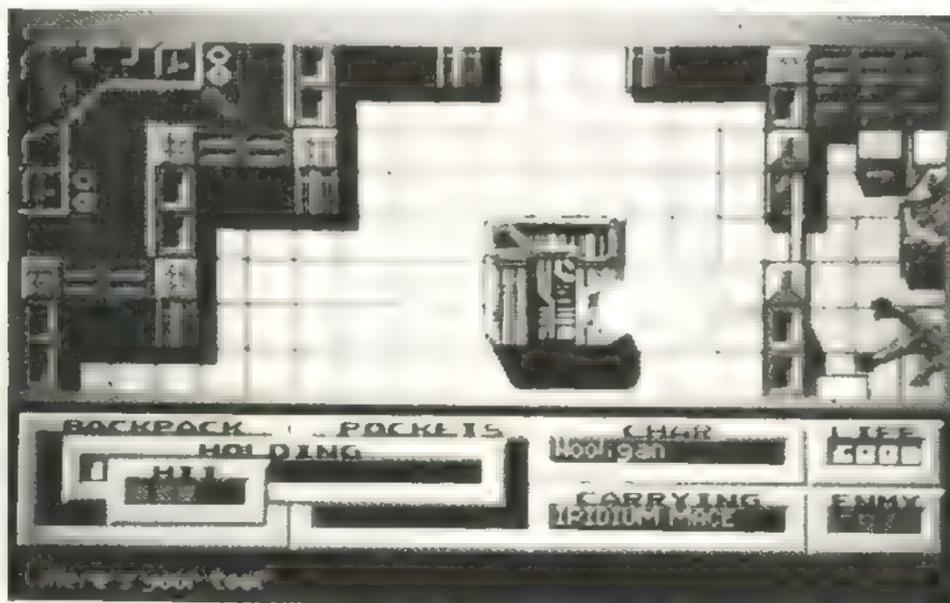
Das Spiel ist, alles in allem gesehen, nicht uninteressant, aber auch nicht gut genug, um eine mehr als durchschnittliche Bewertung zu bekommen. Die Spielidee ist so neu nicht, das Ganze wurde grafisch etwas aufgepeppt, eine mäßige Anfangsmelodie sowie ein paar Geräuscheffekte während des Games - das war's. Nichts Weltbewegendes, was FIREBIRD da mit PANDORA produziert hat, und für den relativ hohen Preis hätte man wohl etwas mehr erwarten dürfen.

Insgesamt also kann ich nur dazu raten, erst einmal einen kurzen Blick auf das Game zu tun, bevor es sich bei Euch zuhause in eine ganze Latte vergleichbarer Programme nahtlos einreicht, die durch nichts besonders auffallen und in der Regel schon nach kurzer Zeit wieder in Vergessenheit geraten.

Bernd Zimmermann



PANDORA, der von uns in der Normalausgabe 8 + 9/88 bereits für den Atari ST besprochene, neueste FIREBIRD-Titel, ist nun auch für den Amiga erschienen. Wir haben uns das Game für Euch auf Commodores "Großem" angeschaut.



deutet, daß man die Kontrahenten in einem wilden Knäuel aus Armen und Beinen, eingehüllt in eine Staubwolke, sich fetzen sieht. Die Möglichkeiten, aktiv in den Kampf einzusteigen, beschränken sich auf das gelegentliche Drücken des Feuerknopfs; dies sollte immer dann geschehen, wenn die auf dem Bildschirm erscheinende

Feind mit der Wumme in der Hand gegenüberzustehen, der sollte sich von seinem Ausgangspunkt aus nach rechts begeben, sich nicht auf eine Auseinandersetzung mit dem Punk einlassen, sondern sich als erstes in der Kabine des Zweiten Offiziers die Laserkanone besorgen. Auf dem Rückweg kann man natürlich

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Jailhouse Shock?

Martinas recht positiven Testbericht über BOBO neben mir, den Kaffee in der Hand und den IBM vor mir, wartete ich gespannt, wie sich der berühmte Knastbruder wohl auf diesem Rechner machen würde.

Programm: Bobo, **Umsetzung für:** IBM, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, **erst-mals getestet in:** ASM 5/88, **Muster von:** 18

Allein beim Vorspann wurde schon deutlich, daß der IBM in der Geschwindigkeit dem Atari nicht gewachsen ist, was aber eigentlich schon vorher klar war. Auf dem Monitor äußert sich das dadurch, daß sich Bobo nicht ganz so schnell durch den Boden gräbt, wie man das auf dem Atari gewöhnt war. Diesen Geschwindigkeitsverlust kann man auch im restlichen Spiel feststellen, die Kartoffeln lassen sich nicht so schnell schälen etc. Positiv sollte bemerkt werden, daß die Grafiken selbst aber schon ganz gut gelungen sind.

Also ran an die erste Disziplin: Essen austeilern ist angesagt. Man bewegt Bobo mit den Cursor-Tasten in die gewünschte Richtung und teilt dann mit Space die Suppe aus, bzw. holt sich einen neuen Kessel von der wohl recht unappetitlichen Pampe. Sollte Bobo seine Knastbrüder nicht rechtzeitig zufriedenstellen können, endet dieses erste Spiel für ihn mit Erblindung, weil er den Topf über den Kopf gezogen bekommt.

2. Das Kartoffelschälen: Wer kann es Bobo nicht nachfühlen, welche elende Arbeit das ist, denn ich glaube, daß jeder, dessen Eltern mal in den Urlaub fahren, sich bestimmt damit auskennt. Now the 3rd one: Bobo, unser Knasti, hat nun die Aufgabe, den Gefängnisflur zu säubern, bzw. sauberzuhalten, was sich als richtige Sisyphusarbeit erweist, weil dauernd Aufseher, andere Knastis und auch der Gefängnishund regelrecht durch diesen Raum "schlammen" und natürlich ihre typischen Spuren hinter-

lassen. Okay, jetzt das nächste Spielchen, Nr. 4 also. Wie beim Atari ST ist an dieser Stelle auch hier das Trampolin. Hier versucht unser Held und Oberknasti, möglichst viele seiner Artgenossen mit Hilfe des Trampolins über die Gefängnismauer zu katapultieren. In diesem Abschnitt ist die Steuerung denkbar einfach, weil man nur das Trampolin nach links und rechts verschieben muß, um den richtigen Winkel einzustellen. Wählt man den Winkel zu spitz, muß man leider mit ansehen, wie die wertvollen Kollegen gegen die etwas hohe Gefängnismauer klatschen (macht aber irgendwie Spaß). Wählt man den Winkel zu stumpf, kann man den betreffenden Knasti praktisch bis zum jüngsten Tag auf diesem herrlichen Sportgerät jumpen lassen, muß aber aufpassen, weil in gewissen Abständen immer wieder andere schwere Jungs die Fenster verlassen und auf dem Boden aufschlagen (auch nicht schlecht), wenn man nicht rechtzeitig reagiert. So, bei Spielchen Nummer 5 wird Bobo elektrisiert, denn er muß über Stromkabel laufen. Hat er gar auch dies geschafft, muß Bobo am Ende dieses langen Tages auch noch auf seine Zellenkumpel aufpassen, die mit Sicherheit für das Waldsterben mit verantwortlich sind, weil sie schnarchen und sägen wie die Wilden. Bobo muß nun, um auch einmal zum Schlafen zu kommen, seine Kollegen beruhigen, indem er sie in den Schlaf streichelt. J. H.

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir auch 1988 wieder

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH.**

**24 Std.-Bestell-Annahme
24 Std.-Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**ZELDA 2
NINTENDO 89.90**

**EISHOCKEY
NINTENDO 69.90**

**R.C. PRO AM
NINTENDO 79.00**

ATARI ST

4 WAY ADAPTER	29.90
ALIEN SYNDROM	49.90
ARCANOID II	54.90
FIRE AND FORGET	59.90
FRED FEUERSTEIN	54.90
GAUNTLET II	49.90
OVERLANDER	49.90
SIDEWINDER	34.90
SOLOMONS KEY	49.90
STREETFIGHTER	49.90
THUNDERCATS	49.90
VIRUS	54.90

NINTENDO

BALLON FIGHT	69.00
CLU CLU LAND	69.00
DONKEY KONG JUNIOR	69.00
EXCITE BIKE	69.00
FITNES CENTER + 1 KAS.	109.00
GOLF	69.00
GUMSHOE 1MEG (ZIELGER.)	79.00
ICE CLIMBER	69.00
PINBALL	69.00
PRO WRESTLING 1MEG	79.00
RAD RACER 1MEG	64.90
SKI SLALOM	69.00
SUPER MARIO	69.00
TENNIS	69.00
VOLLEYBALL	69.00

SUPERSTAR EISHOCKEY

AMIGA	64.90
Atari ST	64.90
IBM	64.90

AMIGA

4 WAY ADAPTER	29.90
BIONIC COMMANDO	59.90
CORRUPTION	59.90
DUNGEON MASTER	69.90
FRED FEUERSTEIN	54.90
LEGEND OF SWORD	59.90
PANDORA	49.90
QUADRILIEN	49.90
SARGON CHESS II	64.90
SCHNE FOX	64.90
SIDEWINDER	34.90
THREE STOOGES	69.90
WORLD TOUR GOLF	64.90

20000 MEILEN UNTER DEM MEER

ATARI ST	64.90
AMIGA	64.90
IBM	64.90

SEGA

AFTER BURNER	79.90
ALIEN SYNDROM	69.90
ENDURO RACER	59.90
F-16 FIGHTER	69.90
GHOST HOUSE	49.90
GREAT BASKETBALL	59.90
GREAT GOLF	59.90
OUTRUN	69.90
SPACE HARRIER	69.90
SUPER TENNIS	49.90
WONDERBOY	59.90
WORLD GRAND PRIX	59.90
WORLD SOCCER	59.90
ZILLION	59.90

BLACKLAMP

C 64	37.90
Atari ST	49.90
AMIGA	49.90

KOSTENLOSE PREISLISTE GEGEN FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG

WIR FÜHREN AUCH SEGA-PROGRAMME - LISTE ANFORDERN.

Besucht uns doch mal (10-13 Uhr, 14-18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1	Laden Düsseldorf
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel.: (02 21) 41 66 34	Matthiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel.: (02 21) 23 95 26	Pempelforterstr. 47 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (02 11) 36 44 45

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

**02 21-41 66 34 10-18.30 Uhr
02 21-42 55 66 24-Std.-Service**

Mission in 3 Dimensionen

Schwarzglänzend liegt Sie vor mir, und als ich Sie überstreife, verwandelt sich die Welt um mich herum in eine leicht angegraute, dämmerige, wie mit einem leichten Nebelschleier überzogene Bürolandschaft. Ich nehme die Knarre in die Hand. Nicht nur meine Umwelt hat sich verändert, auch ich bin jetzt für die Mission gerüstet. Noch vor wenigen Minuten hatte ich gut gelaunt die Büroräume betreten, als mein Boss mich unverzüglich zu sich bestellte. "Teste das", kam seine kurze Anweisung, und mit einem Blick auf die Uhr gab er mir zu verstehen: "Ich erwarte pünktliche und erfolgreiche Erledigung des Auftrages!" Meine Stimmung sank sofort.

Ich nahm die Ausrüstung und die beiden Päckchen, ohne einen weiteren Blick darauf zu werfen, nickte kurz und verließ den Raum. Auf den ersten Blick hatte ich schon gesehen, daß diese Mission Gefahren besonderer Art in sich bergen würde...

Nur langsam gewöhnen sich meine Augen an das Grau um mich herum. Der Zeiger der Uhr bewegt sich unaufhaltsam vorwärts, und ich beginne, die Apparatur zusammenzustöpseln. Zügig, aber ohne Hast, stecke ich den Adapter in den dafür vorgesehenen Schlitz in der Konsole. Dann stecke ich das Kabel ein und öffne das erste Päckchen, entnehme den Inhalt und stelle die vorgesehene Steckverbindung her. Niemand stört mich bei meinem Tun. Die Mattscheibe ist noch immer dunkel, doch ich weiß, daß ich nur den Power-Knopf zu drücken brauche. Dann wird es losgehen, unaufhaltsam...

Noch zögere ich. Plötzlich durchfährt mich der Gedanke nach einer Tasse heißem, starkem Kaffee. Schnell rufe ich mich zur Ordnung. Die Mission duldet keinen Aufschub! Ich drücke den Knopf, und fast ohne Verzögerung werde ich auf den Kommandositz meines ZAXXON katapultiert.

Zweitausend Friedensjahre in der Milchstraße sind soeben zu Ende gegangen. Das Vargan-Militärreich hat der Erde den Krieg erklärt, und es liegt an mir, die Kampffestungen samt der sie bewachenden Vargan-

Todesjäger zu eliminieren. Verdammt...! Noch funktioniert meine Spezialbrille nicht. Die Flüssigkeitskristalle liefern mir die Bilder in einer Frequenz, die mich verrückt machen könnte. Das Bild auf meinem Sichtschirm vibriert, aber ich habe keine Zeit, mir weiter Ge-

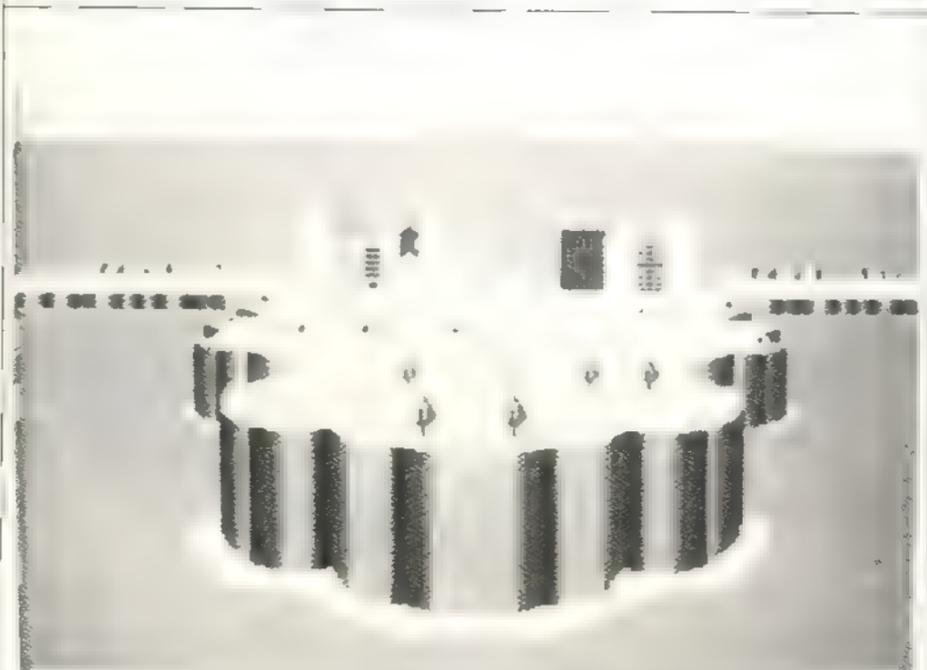
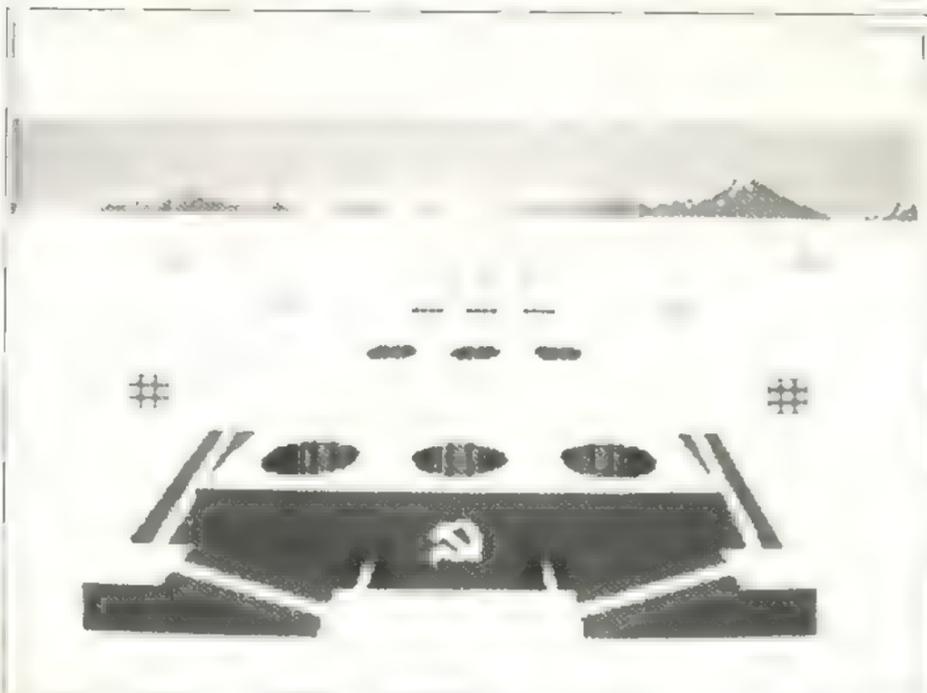
danken zu machen. Die ersten Vargan-Schiffe greifen an!

Ich richte mein Schiff auf die Gegner aus. Jetzt! In dem Augenblick, in dem das gelbe Zielkreuz erscheint, drücke ich ab. Getroffen! Keine Zeit zur Freude, da kommt schon wie-

der der nächste. Und meine Brille liefert mir noch immer keine klaren Bilder!

Ich schaffe es, trotz der Sichtbeeinträchtigung, fast alle Vargan-Schiffe zu zerstören. Nun kommt die erste Festung. Mit dem Finger am Feuerknopf fliege ich hinein. Jetzt haben sich meine Augen an die Brille gewöhnt. Mein Hirn verarbeitet die von den Augen übermittelten Daten korrekt. Das wurde auch Zeit! Denn nun geht's heiß her. Ich zerstöre alles, was mir in den Weg kommt. Gleichzeitig muß ich Schüssen aus Kanonenbatterien und Bodenkraftstoffvorrat durch Abschluß der Fässer ergänzen und Zusatzausrüstung sammeln. Da! Schon sehe ich das Ende der Festung. Gleich werde ich dem Mutterschiff begegnen.

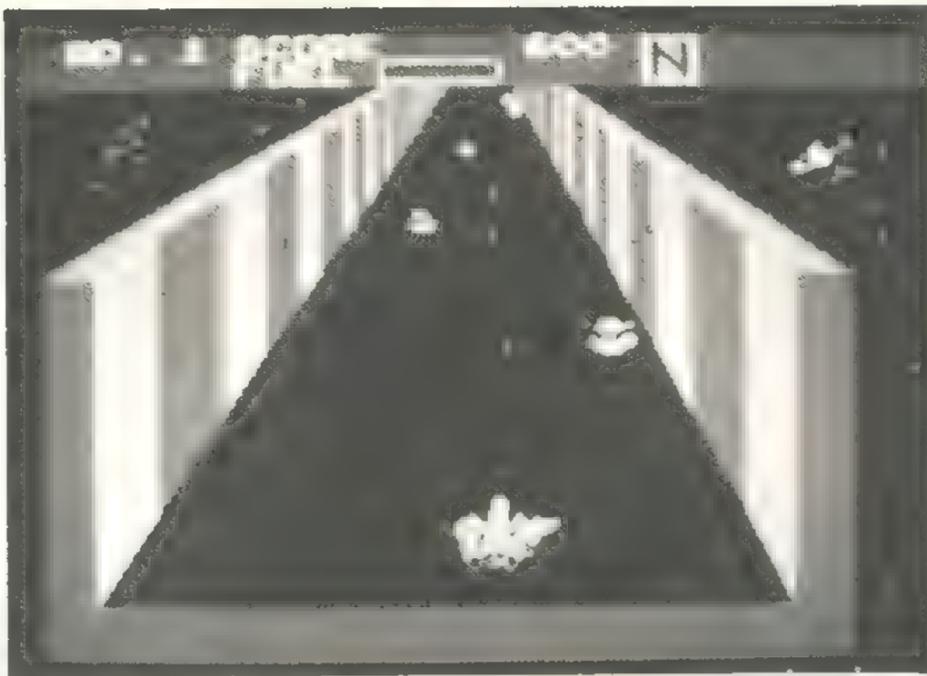
Wie aus dem Nichts erscheint das Vargan-Mutterschiff im Raum. Ohne zu zögern, eröffne ich das Feuer. Ich schicke dem Schiff ein schnelles Stakkato von Schüssen entgegen und muß schon ausweichen. Mein Gegner ist nicht ohne. Schließlich sehe ich Flammen aus dem Rumpf des feindlichen Schiffes schlagen. Geschafft! Das erste Level ist beendet, mein Sichtschirm arbeitet jetzt optimal, und ich starre in die Tiefen des Raumes, aus denen bald ein neues Vargan-Geschwader auftauchen wird. Es wird nicht lange dauern, das spüre ich instinktiv, als sich meine Hand erneut in Richtung Feuerknopf schiebt...



Zweimal Missile Defense 3-D. Mit der Sega Brille wird ein toller 3-D-Effekt erreicht.

Später sehe ich auf die Uhr. Es hat wohl doch etwas länger gedauert als ich geplant hatte, doch ich muß diesen Teil meiner Mission jetzt beenden, obwohl ich noch nicht das sagenhafte Level nach dem "Mission Complete" gesehen habe. Unabhängig davon wäre meine Mission sowieso noch nicht zu Ende gewesen. Neben mir liegt noch ein zweites Päckchen... Ich schalte das Gerät ab und wechsle das Modul. Jetzt brauche ich den Lightphasor. Raketenabwehr! Klarer kann eine Mission nicht sein. Die West-Nation und die Ost-Nation der Erde in ferner Zukunft bekriegen sich. Als Pazifist muß ich verhindern, daß nur eine der abgefeuerten Raketen ihr Ziel erreicht.

Aus der westlichen Raketenbasis fliegen die Missiles aus. Ich versuche, eine nach der anderen runterzuholen. Trotzdem entwischen mir einige. Schnell schalte ich auf den Arktis-Bildschirm um. Zweite Chance, um die restlichen Raketen zu vernichten. Ich nudele eine Salve auf die Dinger ab. Mist! Einer kam durch! Panisch schalte ich auf die östliche Hauptstadt um. Ich muß es schaffen, die letzte Rakete noch wenige tausend Meter vor der Hauptstadt unschädlich zu machen. Dann der entscheidende Schuß...und schon ruft mich die Pflicht zur östlichen Raketenbasis. Hier sind es Senkrechtstarter, und auch hier gelingt es mir nicht, alle Raketen unmittelbar nach dem Start unschädlich zu ma-



Zaxxon 3-D - was sonst!

chen. Im Weltraum dezimiere ich die übriggebliebenen Raketen bis auf zwei. Wieder zerrt der nicht gänzlich gelungene Versuch an meinen Nerven. Das war die beste Gelegenheit! Sobald die Biester in die Atmosphäre eintauchen, werden sie schneller. Doch - noch einmal gelingt es mir, die Raketen kurz vor der östlichen Hauptstadt zu eliminieren. Leider halten die beiden Nationen an ihrem Vorhaben fest, sich gegenseitig auslöschen zu wollen. Ich habe noch zu tun...

Nach einigen Stunden harter

Arbeit meldet sich mein Boss. Die Erschöpfung steht mir ins Gesicht geschrieben, als er sich nach dem Fortgang meiner Mission erkundigt: "Die Zeit drängt...ich erwarte einen vollständigen Bericht", läßt er mich im Vorbeigehen wissen. Der dringliche Unterton in seiner Stimme weist mich einmal mehr auf die Zeitknappheit hin. Unverzüglich drücke ich den Power-Knopf, ziehe die **SEGA-3-D-BRILLE** ab und lege die Knarre weg.

Was jetzt kommt, ist Routine. Vor meinem zweidimensiona-

len PC-Bildschirm sitzend, haue ich in die Tasten. Die Augen schmerzen noch etwas, aber das gibt sich mit der Zeit.

Auf dem Bildschirm erscheinen die ersten Zeilen: **Programme:** ZAXXON 3-D, MISSILE DEFENSE 3-D, **System:** Sega Konsole mit 3-D-Brille (Missile Defense zusätzlich mit Lightphasor), **Preis:** je 79,90, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Ariolasoft. **Bewertung:** Grafik o.k., Sound o.k., Motivation o.k., Preis/Leistung (Games) o.k., 3-D-Brille mit ca. 100 DM Kosten ziemlich teuer, Lightphasor mit ca. 100 DM ebenfalls ziemlich teuer, 3-D-Brille etwas gewöhnungsbedürftig (nach ca. 5 Minuten tritt der Gewöhnungseffekt ein).

Mit einem Blick auf die Uhr beginne ich meinen Text: „Schwarzglänzend liegt sie vor mir, und als ich sie überstreife, verwandelt sich die Welt um mich herum in eine leicht angegraute, dämmerige, wie mit einem leichten Nebelschleier überzogene Bürolandschaft...“

Martina Strack

**Martina,
the Gunner,
bei Erfüllung
ihres
Auftrages.**

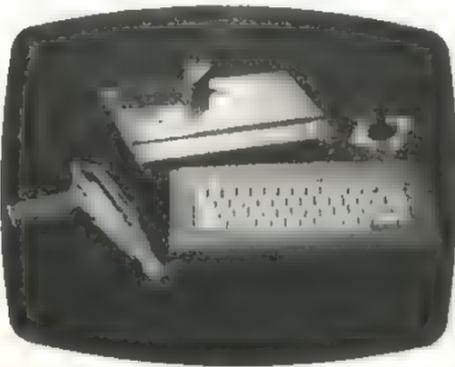


ATARI — Pionier der Spielkonsolen

Die Spielkonsole, ein Computersystem besonderer Art, erlebt bei uns in der Bundesrepublik im Augenblick ihren zweiten Frühling. Diesen Umstand nehmen wir zum Anlaß, einmal etwas genauer über dieses System zu berichten und die einzelnen Anbieter unterschiedlichster Spielkonsolen und Ihre Produktpalette vorzustellen. Der erfahrendste Spielkonsolen-Anbieter auf dem deutschen Markt ist die Firma Atari GmbH Deutschland. Dies war für uns Grund genug, einen Abstecher nach Raunheim zu machen und uns vor Ort über den Bereich der Spielkonsolen zu informieren.

Der Vertriebsleiter Consumer-Produkte Klaus Peter Kuschke stand uns Rede und Antwort und gab uns einen Ein- und Überblick über Spielkonsolen und Zubehör. Zunächst einmal muß man unterscheiden, daß es bei Atari mittlerweile zwei verschiedene Systeme gibt. Zum einen das legendäre VC 2600 und das neuere XE-System. VC 2600 ist eine Konsole, die zu Beginn der 80er Jahre erstmals auf den Markt kam und sofort einen Riesenerfolg im Verkauf erzielte. Diesen Erfolg verdankt man einer denkbar einfachen Handhabung. Die Konsole kann problemlos an jedes handelsübliche Fernsehgerät angeschlossen werden und ist von jedermann mit Leichtigkeit zu bedienen. Man steckt einfach ein Spielmodul ein, und schon kann's losgehen. Spielspaß für ein oder zwei Personen im Wohnzimmer ohne großen Kostenaufwand, so die einfache Devise des Herstellers. Durch die Wahl des Vertriebsweges, Warenhäuser, Verbände (Veedes-Spielwarenverband), Interfunk und andere Großversender, gelang es der Atari GmbH Deutschland schnell, rund 90 % Marktanteile in der Bundesrepublik Deutschland zu gewinnen. Diese Vormachtstellung auf dem deutschen Markt erlaubte es Atari, den Spielkonsolenbereich noch weiter auszubauen. Denn nicht nur in

Deutschland sondern auch anderen Ländern erfreute sich die Spielkonsole großer Beliebtheit, und dieser Tatsache ist es zu verdanken, daß man bisher weltweit über 25 Millionen Atari-Spielkonsolen absetzen konnte. Von dieser anfänglichen Erfolgswelle getragen, stellte man in der Entwicklungsabteilung von Atari neue Überlegungen zur Verbesserung des Systems an. Und so entstand das XE-System.



"Ein Komplett-Spielesystem, das Träume erfüllt", so eine Werbebroschüre der Fa. Atari. Was aber verbirgt sich hinter diesem Traumsystem? Nun, es handelt sich hierbei um eine Spielkonsole, die auch als Computer benutzt werden kann. Ausgestattet mit einem 64 KB RAM und 24 KB ROM, einer 8-Bit 6502 C CPU und einigen anderen technischen Feinheiten, hat man hier ein völlig neues System konzipiert. Man wollte dem Anwender nicht nur eine Spielmaschine an die Hand geben, sondern ein System, mit dem man auch sinnvoll arbeiten kann, und das

zu einem Verkaufspreis von 359,- DM. Oberstes Prinzip bei dieser Konzeption ist die Kompatibilität, d.h., daß das XE-System voll kompatibel zu allen "Uralt-Geräten" der 400er- und 800er-Serie ist. Zugleich können die Spielmodule jedoch ebenfalls auf allen XL und XE-Systemen verwandt werden. Dies hat den Vorteil, daß ein großer Kreis unterschiedlicher Hardware-User auf das gleiche Softwareangebot zugreifen kann. Software, das ist bereits das nächste Stichwort!

Auf unsere Frage, wo denn die Software für die Spielkonsolen entwickelt wird, teilte uns Herr Kuschke mit, daß die Entwick-

schon nach kurzer Zeit ging man dazu über, Entwicklungslizenzen an andere namhafte Softwarehäuser zu verkaufen. Heute finden wir unter den Video-Game-Lizenznehmern von Atari so bekannte Namen von Arcade Companies wie Bally/Sente, Data East, Exidy, Namco, Nintendo, Sega und Taito. Bei den Computer Companies gehören Accolade, Broderbund, Cosmi, Electronic Arts, Epyx, Lucasfilm, subLOGIC u.a. dazu. Bei uns in Deutschland arbeitet die Fa. Rushware und die Fa. Rainbow Arts sehr eng mit Atari zusammen. Man erkennt also, daß die Softwareentwicklung bei Atari



lungsabteilung für Software sich in den USA befindet. Hier hatte man zunächst nur eine eigene Software-Abteilung, die sich mit der Entwicklung neuer Spiele beschäftigte. Jedoch

von allen Softwarehäusern mit Rang und Namen unterstützt wird. Die Produktion der Spielmodule und auch sämtlicher Hardware erfolgt dann in Taiwan.

Spielkonsolen-Neuheiten in Vorbereitung

Was können die Besitzer der Atari-Spielkonsolen an neuer Software für den Rest des Jahres noch erwarten? Dies ist eine Frage, die natürlich alle User brennend interessieren dürfte. Nach Auskunft von Herrn Kuschke werden bis Ende des I. Quartals 1989 insgesamt noch 27 neue Spielmodule auf den Markt kommen. Davon sollen bis Ende dieses Jahres 10 Titel lieferbar sein. Darunter sind z.B. Programmnamen wie Boxing, Cross Bo, Dearth Falcon, Q-

Bert und Dark Shampers, um nur einige zu nennen. Daran läßt sich natürlich deutlich erkennen, daß der Bereich der Spielkonsole auch künftig ausgebaut wird, hat man doch im vergangenen Jahr 500.000 Spielmodule und 150.000 Spielkonsolen verkauft und so insgesamt einen Jahresumsatz von 20 Millionen DM erzielt. Z.Zt. sind für das VC 2600 System insgesamt 39 Titel zu einem Verkaufspreis zwischen 19.00 DM und 39.00 DM lieferbar. Anhand dieses Preises

und der Tatsache, daß das VC 2600 System zu den Pionieren der Spielkonsolen zählt, kann man schon erkennen, daß die Software nicht immer in allen Punkten dem heutigen Qualitätsstandard entsprechen kann. Etwas anders sieht es da schon bei dem XE-System aus. Hier liegen die Verkaufspreise für Spielmodule zwischen 19

DM und 49 DM, und aufgrund der etwas anderen technischen Voraussetzungen, ist ein höherer Qualitätsstandard anzusetzen. So werden in kurze Programme wie Sprint Master oder Super Football das Programmangebot von bisher 31 lieferbaren Titeln für das XE-System erweitern. Der Vorteil dieser Spielmodule, so

Kuschke, liegt in der langen Lebensdauer der Module und der nicht Kopierfähigkeit. "Aufgrund einiger bereits angesprochener Entscheidungsfaktoren wird die Fa. Atari ihr Augenmerk auch in Zukunft auf den Bereich der Spielkonsolen konzentrieren", so die abschließenden Worte des Vertriebsleiters Consumer

Produkte der Atari GmbH Deutschland.

Bleibt uns nur noch anzumerken, daß jeder von Ihnen während der Atari-Messe die Möglichkeit hat, sich selbst in Halle 2 in einer eigens eingerichteten Video-Spielecke von dem Leistungsangebot der Atari-Spielkonsolen zu überzeugen.

Als die Bilder laufen lernten !

ATARI - Hitliste

1. Tennis
2. Pole Position
3. Soccer
4. Moon Patrol
5. Jungle Hunt
6. Mario Brothers
7. Donkey Kong
8. Flugsimulator II
9. Missile Command
10. Pac Man

Lästiges Ungeziefer

Programm: Mario Bros., Preis: 29 DM, Muster von: Atari.

In grauer Vorzeit, 1983, setzte Atari eines Tages den Arcaderechner MARIO BROS. für das damalige Rennersystem VCS um. Bei dem Spiel muß man dem Tischler Mario und seinem Bruder Luigi helfen, Hausungeziefer auf den Rücken zu legen. Auf dem Screen sieht man mehrere Plattformen. Unten steht Mario, oben, aus einer Röhre gekrochen, kommt das erste Untier: eine Schildkröte. Ich springe also los unter die Plattform, auf der sich das Ungeziefer bewegt. Somit lege ich jenes "Monster" aufs Kreuz. Nun noch rasch auf die Plattform hoch und die Schildkröte runtergestubst. Die fällt nun mit gleichbleibender Geschwindigkeit unten "aus dem Screen". Aber keine Bange, es kommt noch eine. Ab und zu bewegt sich auch

ein einfarbiger Feuerball waagrecht über den Screen, dem es allerdings mißlingt, das Spiel schwieriger zu machen. Insgesamt konnte sowieso keine Spannung aufkommen, ob's an der Grafik lag? Oder am Sound? Oder etwa an beidem? Schwer, dies zu sagen. Eindeutig ein Fall von Spiel, das man am besten bei einem Freund spielt, und sich danach sagt: "Das war einmal...".

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	7
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Einfarbige Eier

Programm: Joust, Preis: 29 DM, Muster von: Atari

Auch an JOUST, dem Spielhallenklassiker, hat man sich versucht, und das ist wohl auch der passende Ausdruck für das Endprodukt: Versuch. Daß das ein ausgereiftes Programm

sein soll, daß kann man nicht mal mehr meiner Großmutter erzählen. Aber worum geht es? Auch hier sind auf dem Screen ein paar Plattformen verteilt. Hier prügeln sich allerdings einige Straußenreiter ums Überleben. Das geht so: Wenn zwei Strauße miteinander kollidieren, so verliert derjenige Reiter, der sich auf dem Screen tiefer befindet und verwandelt sich in ein Ei, aus dem, sofern es nicht vorher zerstört wird, ein neuer, gefährlicherer Straußenreiter schlüpft. Alle Sprites sind einfarbig und flackern wie wild, was aber mit den heute als minderwertig zu bezeichnenden Möglichkeiten des VCS' zusammenhängt. Es ist nicht so, als könne man das Original nicht mehr erkennen, aber die Ähnlichkeit ist nicht gerade frappierend. Allein schon die frustrierende Grafik läßt die Motivation in den Keller sinken. Der Sound trötet so vor sich hin, wie bei allen VCS-Modulen. Etwas Anständiges habe ich hier eigentlich noch nie gehört. Schade, daß selbst im Zwei-Spieler-Mode kein Spaß aufkommen kann.

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	8
Motivation	1
Preis/Leistung	3

Gruselige Geister

Programm: Dig Dug, Preis: 39 DM, Muster von: Atari

Und hier ist die dritte Spielhallenumsetzung, die uns Atari in einem großen Karton hat zukommen lassen. Auch DIG DUG war mal ein gewaltiger Schlager. In einem unterirdischen Labyrinth muß der Spieler mittels des von ihm gesteuerten Männleins und dessen Luftpumpe Monster zum Zerplatzen bringen. Desweiteren besteht die Möglichkeit, die Monster mittels herabstürzender Felsen (Rechtecke) zu zermanschen. Dummerweise können sich die Monster in "gruselige Geister" (Originalton Anleitung) verwandeln, die sich nicht an die vorgegebenen Schächte halten müssen, sondern quer durch das Erdreich schweben können. Dieses Spiel dürfte wohl eines der besseren Programme der Atari-Palette sein. Grafik und Sound sind von den bis jetzt getesteten Programmen die besten. Man hat sogar an eine zweistimmige Spielmusik gedacht. Das Spieltempo ist etwas lahm, die Aufblassequenz schlicht lächerlich. Die C-64-Version habe ich seinerzeit ewig gespielt, bei der VCS-Umsetzung schliefen mir schon im dritten Level die Füße ein. Naja, schauen wir uns aber noch ein viertes Modul an, das sich qualitativ von den bisherigen abhebt.

Grafik	3
Sound	3
Motivation	3
Spielablauf	8
Preis/Leistung	4

Fett ist nett

Programm: Jr. Pac-Man, **Preis:** 39 DM, **Muster von:** Atari.

Nach PAC-MAN und MS. PAC-MAN nun endlich auch JR. PAC-MAN! Naja, was heißt "jetzt"? Das Programm ist beinahe genauso alt wie die vorher besprochenen. Wieder einmal frißt man Pillen, wieder einmal wird man von Geistern verfolgt, wieder einmal kann man mit Hilfe von Kraftpillen gegen die Monster vorgehen, wieder einmal ein neues Labyrinth (d.h. diesmal sind es sieben), diesmal scrollt es sogar noch hoch und runter. Am Spielprinzip hat sich also eigentlich gar nichts geändert. Wenn man JR. PAC-MAN mal mit MS. PAC-MAN vergleicht, dann ist der effektive Unterschied mehr oder weniger gleich Null. Trotzdem ist JR. PAC-MAN eindeutig der beste PAC-MAN-Verschnitt, den Atari jemals verbrochen hat. Der Sound ist brauchbar, die Grafik ist brauchbar, das Gameplay ist brauchbar. Das Spiel ist, im Gegensatz zu manch anderen Konsolen-Games, recht spielbar, was bedeutet, daß JR. PAC-MAN von den hier vorgestellten Programmen eindeutig das beste ist. Das soll zwar nicht bedeuten, daß das Spiel im eigentlichen Sinne gut ist, davon würde ich mich eindeutig distanzieren, aber für Atari ist das Game schon ganz passabel. Also, wer sein VCS immer noch am Leben halten will, der kann sich ruhig JR. PAC-MAN kaufen.

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Fitte Features

Programm: Phoenix, **Preis:** 39 DM, **Muster von:** Atari.

Eines der eindeutig besseren Programme von Atari für das VCS ist PHOENIX, eine weitere Spielhallenumsetzung. Nicht nur, daß man sich bei PHOENIX mal ein wenig Mühe gegeben hat, es ist tatsächlich spielbar und einwandfrei als Umsetzung erkennbar. Es ist mal wieder die ganz, ganz alte Geschichte: Unten am Bildschirmrand steht ein Raumschiff, in diesem Falle der "Phoenix Wüstenkriecher". Oben sieht man eine Flotte mehr oder weniger putziger Aliens, die es auszumerzen gilt. Was folgt, dürfte wohl mehr als klar sein: Balla, balla, was nicht heißen soll, daß es keinen Spaß macht. Man hat es tatsächlich fertiggebracht, beinahe alle Features des Originalgames zu übernehmen. So sind z.B. alle Angriffswellen im VCS-Spiel enthalten, die es auch in der Automatenversion gibt. Nach zwei Wellen "Normalaliens" gibt es zwei Wellen extragroße Geier, eine blau, eine rot, und alle mehrfarbig! Als krönender Abschluß folgt schließlich der Kampf gegen das große Mutterschiff, das allerdings nicht von einem Geschwader Hilfsaliens verteidigt wird, dafür aber etwas mehr um sich ballert. Nach Erledigung dieser Kleinigkeit, geht die ganze Sache wieder von vorne los, nur etwas schwieriger. Aber nicht nur auf den Spielablauf hat man diesmal geachtet, auch Dinge wie der Schutzschirm des Raumschiffes sind enthalten. Der Sound ist mal endlich annehmbar, die Grafik, trotz des fehlenden Sternenscrollings ganz gut. Für das VCS eines der besseren Programme!

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	8
Preis/Leistung	6

Feuer frei

Programm: Vanguard, **Preis:** 39 DM, **Muster von:** Atari.

Ein weiteres Ballerspiel für das Atari VCS ist VANGUARD, und Ihr dürft dreimal raten, ob es wohl aus der Spielhalle umgesetzt ist. Na? Erraten? VANGUARD übertrifft, man wagt es kaum zu glauben, sogar PHOENIX, das schon unterhaltend zu sein wagte. Bei VANGUARD muß man durch ein Tunnelsystem fliegen, um schließlich und endlich beim Gond, den es zu vernichten gilt, anzukommen. Da aber vor dem Preis der Schweiß sein sollte, ist das gar nicht so einfach. Man fliegt nämlich nicht nur, wie von Spielen wie SKRAMBLE gewohnt, in eine Richtung (im Zweifelsfalle nach rechts), sondern in dreifach Auch die Bewaffnung des Raumschiffes ist etwas Besonderes. Man hat in jede Hauptrichtung eine Kanone, so daß man Feinde in beinahe jeder Position um sich herum attackieren kann. Deren gibt es auch endlich genug, und das einigermaßen flackerfrei, so daß auch ein wenig Spielfreude aufkommen kann. Zusätzlich zu der spielbedingten Schwierigkeit gibt es eine recht flott ablaufende Spritanzeige, die aber mittels Abschließen von Gegnern wieder aufgefüllt werden kann. Ein weiteres Plus ist, daß von Zeit zu Zeit ein Tank für zeitweilige Unzerstörbarkeit in der Gegend rumliegt. Der Sound des Games ist einigermaßen angemessen, die Grafik eine der vielfältigsten, die ich je bei einem Atari-Modul auf dem VCS sah. Trotzdem natürlich weit unter heutigen Standards.

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	8
Preis/Leistung	6

First Set

Programm: Realsports Tennis, **Preis:** 39 DM, **Muster von:** Atari.

Auch an Tennis hat man sich bei ATARI seinerzeit versucht, das Ergebnis war REALSPORTS TENNIS, eines der Sportprogramme, die damals in der Extraqualitätsreihe (mit der silbernen Verpackung) erschienen sind. Die silberne Verpackung allein konnte ein besseres Qualitätsniveau aber nicht halten, und so sank die Qualität der Programme recht flott wieder. TENNIS ist aber eins der etwas besser gelungenen Games für einen oder zwei Spieler, wenn es trotzdem auch längst nicht (mehr) als gut zu bezeichnen ist, aber das hatten wir ja schon. Naja, was gibt es an Tennis groß zu erklären? Man schlägt einen Ball über ein Netz. Hierbei darf der Ball in einer Spielfeldhälfte nur jeweils einmal aufdotzen, bevor er in die andere Hälfte geschlagen wird. Verpaßt mal ein Spieler einen Ball, und er (der Ball) geht aus, so bekommt der Gegenspieler einen Punkt, der nach einer äußert rätselhaften Zählweise verrechnet wird, die auf die alten (?) Franzosen zurückgeht. Mehr oder weniger erstaunlich ist, daß man vor Spielbeginn seinen Namen in die Anzeigetafel eintragen kann. Ebenfalls nicht die Regel bei Atari ist, daß Spielfiguren mehr als einfarbig dargestellt werden. Der Ball ist zwar nur einen einzigen Pixel groß, hat dafür aber einen Schatten, der nicht zu verachten ist. Das Spiel ist insgesamt recht flott und zeitweise bedingt unterhaltsam.

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	5
Preis/Leistung	5

1**Choplifter**

Lang ist es her, aber Top ist es heute noch. Der Spitzenreiter der Sega-Hitparade hat absolut nichts von seinem Reiz verloren. In den Spielhallen schon vor Jahren ein Hit gewesen, zeichnete sich genau die gleiche Tendenz auf der Konsole ab. Über einen riesigen Zeitraum werden stets winkende Männchen mit dem Hubschrauber gerettet. Ohne große Verschonpausen flattert der tapfere Hubschrauberpilot zwischen Basis und Rettungsgebiet hin und her. Wer sich über einen so langen Zeitraum größter Beliebtheit erfreut, der hat sich die Nummer eins zu sein redlich verdient.

2**World Soccer**

Sportspiele scheinen immer ihren besonderen Reiz zu haben. Gerade Fußball ist auch für die Sega-Konsole ein absoluter Renner. Wer die Spielbarkeit und die Grafik dieses Games kennt, weiß, wie der zweite Platz zustande kommen konnte. Manch einer hat sich die Konsole nur wegen diesem Spiel zugelegt. Zumal dieses Fußballspiel völlig zeitlos ist. Es brachte damals tierische Stimmung in die Bude und wird auch heute noch mit der entsprechenden Begeisterung gespielt. Keine Frage, daß dieses Spiel für alle Sportfreaks ein absolutes "Muß" im Repertoire der Sega Spiele ist.

3**Super Tennis**

Weiter geht's im Reigen der Sportspiele. Neben Fußball erfreut sich auch Tennis mittlerweile größter Beliebtheit. Kein Wunder, nach den großen Erfolgen von Boris Becker und Steffie Graf. Wer sich schon einmal Tennisspiele auf Computern zu Gemüte geführt hat, der wird feststellen, daß die Konsolenfassungen mit Abstand die besten sind. Ob Einzel oder Doppel, für Spielspaß ist garantiert gesorgt. Mit knallharten Aufschlägen und platzierten Volleys kann man sich am Ende vielleicht sogar durchsetzen. Belohnt wurde die hervorragende Tennisfassung mit dem dritten Platz.

4**World Grand Prix**

In den Spielhallen gewachsen und großgezogen worden, auf der Sega-Konsole ein absoluter Renner, im wahrsten Sinne des Wortes. Wie im „richtigen“ Formel-1-Zirkus, kann man auch hier die Motoren aufheulen lassen. Vom Start gut weg gekommen, wird nochmals hochgeschaltet, um die Motorleistung voll ausnutzen zu können. Anscheinend erfreut sich der Motorsport nicht nur am Hockenheim-Ring größter Beliebtheit, sondern kann auch ein Stück Atmosphäre in die heimischen Gefilde vermitteln. Wen Autorennen begeistern, der ist mit diesem Modul bestens beraten. Immerhin, Position vier!

5**Wonderboy**

Der kleine Wunderjunge hat doch tatsächlich einen wunderbaren Platz in der Sega-Hitparade erreicht. Spielhallenfreunde wissen natürlich schon mehr, denn immerhin war dieses Game ein absoluter Renner. Die Folge - der zweite Teil ist auch schon für die Konsole zu haben. Ob der Nachfolger sich auch bis auf Rang fünf vorkämpfen kann?

Hitliste Sega

1. Choplifter
2. World Soccer
3. Super Tennis
4. World Grand Prix
5. Wonderboy
6. Action Fighter
7. F-16-Fighter
8. Rocky
9. Out Run
10. Alex Kid

6**Action Fighter**

Eine heiße Mission auf dem Sega, die ihresgleichen sucht. Eine echte Herausforderung, wenn man das Kaufverhalten der Sega-Freaks beobachtet. Immerhin hat es bei diesem heißen Action-Game für den sechsten Platz gereicht. Die Ballerfreunde in unseren Kreisen sind jedenfalls hellauf begeistert. Da muß was dran sein!

7**F-16-Fighter**

Knapp hinter Action Fighter folgt ein weiteres Action-Game, welches sich durch seine Qualitäten bis auf den siebten Platz vorschieben konnte. Doch profitiert dieses Spiel von der Zeit, da mit After Burner natürlich ein absoluter Knüller in Sachen Flugmaschinen auf dem Markt erschienen ist. Leider noch zu jung für eine Platzierung unter den Top-Ten.

8**Rocky**

Der Titel dürfte wohl jedem etwas sagen. Mit dem legendären Rocky könnt Ihr seine fantastischen Kämpfe nachvollziehen. Von Apollo bis Drago ist jeder Kampf ein Höhepunkt. Die Arena ist rappendickvoll, und auch der Coach in der Ecke fehlt nicht. Die hervorragende Umsetzung dieser Kultfigur brachte den Boxer bis auf Runde acht.

9**Out Run**

Der bislang wohl mit Abstand erfolgreichste Fahrsimulator hat seinen Siegeszug auch auf der Sega-Konsole fortgesetzt. Dies kann man ohne Bedenken behaupten, wenn man sich vor Augen hält, wie neu dieses Modul im Vergleich zu den anderen auf dem Markt ist. Ein toller Erfolg, der sich nicht nur in den Spielstätten bemerkbar macht. Noch Nummer neun!

10**Alex Kid**

Am Ende dieses Zehnerfeldes kann sich der kleine Alex behaupten. Wenngleich er hier ganz hinten liegt, so ist er doch ganz weit vorn. Verdientermaßen, muß man sagen, wenn man sich den Helden etwas genauer anschaut. Zumindest rundet er dieses ausgezeichnete Feld der besten Module für den Sega hervorragend ab. Viel Spaß im Sega-Land!

1

Legend Of Zelda

Mit diesem Spiel steht ein absoluter Dauerrenner an der Spitze, der wohl nur von dem Nachfolger "Adventure Of Link" abgelöst werden kann. Dazu bedarf es aber noch einiger Zeit, da das Folgeprodukt erst seit kurzem im Handel ist. Doch scheint keiner daran zu zweifeln, daß alle Wege von "Adventure Of Link" auf den Thron der Hitliste führen.

5

Wrecking Crew

Es ist schon eine Weile her, daß dieses Spiel eine absolute Neuheit war. Trotzdem kann es immer noch mit dem jetzigen Standard mithalten, was auch die Verkaufszahlen belegen. Immerhin hat es bei diesem Spiel noch für Rang fünf gereicht, was sich durchaus sehen lassen kann. An diesem Game muß ja irgendwas dran sein!

7

Rad Racer

Autorennen gibt es viele auf dem Computer. Gute nur recht wenige, doch kann man dieses Spiel garantiert dazu zählen. Die Besitzer dieser Konsole können echt zufrieden sein, mit dem was Sie hier geboten bekommen. Ein Wunder, daß Alain Prost seinen Formel-1-Schlitten noch nicht gegen ein Nintendo-Gerät eingetauscht hat. So mancher Sieg würde ihm hier nicht so leicht fallen. Am Ende konnte dieser Hit bis auf Position sieben vorfahren.

2

Super Mario Brothers

Nur wenige Spiele sind so erfolgreich wie die Nummer Zwei der Hitliste. Wenn es auch nicht ganz nach oben gereicht hat, so ist der Erfolg auf breiter Ebene schwer beeindruckend. Schon bevor Mario auf der Konsole in die gute Stube wanderte, hat er in den Spielhallen sich größter Beliebtheit erfreut. In der ASM-Redaktion ist er jedenfalls der ungekrönte Spitzenreiter.

3

Metroid

Samus Aran ist nicht nur ein Cyborg, sondern auch der Held dieses Action-Adventures. Einzig und allein er kann das große Unheil abwenden, indem Metroid nicht zum Einsatz kommt. Metroid war nämlich schon tot, bevor die Weltraumpiraten das Fabelwesen wieder zum Leben erweckt haben, um es als vernichtende Waffe einzusetzen. Es geht also ganz schön rund bei diesem Spiel, was auch den dritten Platz erklärt.

4

Kid Icarus

Bevor der gute alte Robin Hood mit Pfeil und Bogen sich für mehr Gerechtigkeit einsetzte, zog Kid Icarus durch die Lande, um gegen das Böse zu kämpfen. Mit seinen gezielten Schüssen erlegte er nicht nur die Gegner, sondern eroberte sich auch die Herzen der Bevölkerung. Nintendo-Freunde scheinen große Sympathien für den kleinen Kämpfer zu hegen. Belohnt wird sein Einsatz mit dem vierten Platz.

Hitliste NINTENDO

1. Legend Of Zelda
2. Super Mario Brothers
3. Metroid
4. Kid Icarus
5. Wrecking Crew
6. Punch Out
7. Rad Racer
8. Gumshoe
9. Tennis
10. Ski-Slalom

8

Gumshoe

Bis auf Rang acht hat sich der Super-Agent geschossen. Der Spitzel mit dem Schnitzel in der Tasche muß mit der Laserkanone in der Luft gehalten werden. Keine leichte Aufgabe, wenn man den ganzen Müll betrachtet, der dem kleinen Spion entgegenkommt. Mit jedem Treffer steigt der Bursche in die Luft, und er kann auf diese Art und Weise den Hindernissen ausweichen. Leider gelingt dies nicht immer, was den kleinen Agenten dann aus der Bahn wirft. Auch sollte die richtige Entfernung mit der Laserkanone schnell gefunden werden, damit der Bursche immer das macht, was man will. Macht dem Schnauzbart also mal Beine!

9

Tennis

Wohl eins der besten Tennisspiele überhaupt, wenn nicht sogar das Beste, liegt auf Platz neun der Hitliste. Sportfreunde können sich einfach nichts besseres für die Nintendo-Konsole wünschen. Neben Super Mario zählt dieses Spiel noch heute zu den absoluten Kassenschlagern in der Spielhalle. In den Spielstätten schon fast ein Oldie, kann man im Einzel wie im Doppel antreten. Bei höchster Spielstufe dürfte immer für Spannung gesorgt sein, da man sich hier wirklich kaum einen Fehler erlauben kann. Ein Dauerrenner auch in den heimischen Wohnzimmern!

6

Punch Out

Boxen steht auch auf der Nintendo-Konsole recht hoch im Kurs. Der sechste Platz beweist dies. Die Gegner sind dabei nicht von schlechten Eltern, wenn man sich die Größenverhältnisse anschaut. Die eigene Spielfigur ist geradezu mickrig im Vergleich zu den Gegnern. Das macht jeden Kampf zum riesigen Ereignis, zumal der Kleine zwischendurch auch mal verschnaufen muß. In der Phase ist er völlig wehrlos. Doch, versucht es selbst einmal!

10

Ski-Slalom

Während Ingemar Stenmark allmählich die Rente einreicht und neue Leute ins Rampenlicht fahren, kämpft sich dieses Spiel gemächlich an die Spitze. Zu Winterzeiten natürlich wesentlich interessanter, ist es gerade noch an letzter Stelle die Top-Ten reingerutscht. Wer sich schon wieder mit dem Gedanken vertraut machen kann, daß in vier Monaten Weihnachten ist, der sollte sich einen Kauf überlegen.

GOLD, SILVER, BRONZE

Dies ist der Titel eines Programm-pakets, in dem U.S.GOLD drei seiner be-rühmtesten Produkte zusammengefaßt hat. SUMMER GAMES, SUMMER GAMES 2 und WINTER GAMES - da kommt jeder Sportfreak auf seine Kosten.

Kennwort: GOLD

Die Antworten auf die folgenden Fragen schickt Ihr an den:

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Stad 35, 3440 Eschwege
bis zum 15.Oktober!

Drei Fragen gilt es zu beantworten:

U.S. GOLD

1. Wieviel Disziplinen sind auf GOLD, SILVER, BRONZE vertreten?

a) 21 b) 23 c) 31

2. Wieviel Rennstrecken gibt es bei 4x4 OFF ROAD RACING?

a) 3 b) 4 c) 6

3. Wieviel Ski-Wettbewerbe kann man bei WINTER-EDITION spielen?

a) 2 b) 4 c) 5

Wer diese Frage richtig beantwortet, kann einen SONY-WATCHMAN oder eine von 25 GOLD, SILVER, BRONZE -Discs für den C-64 gewinnen!



Ein Game für alle Fälle - da geht der Stunt ab!

Mit dem neuesten Action-Game von Rainbow Arts, DANGER FREAK, kommt Hollywood zu Euch nach Haus! Wer auch einmal Stuntman spielen möchte, hat jetzt die Chance dazu. Wir haben für Euch: 20x Danger Freak (C-64 Disc) + 10 Rainbow-Arts-T-Shirts (XL) Eure Postkarte geht an den:

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege



Domark schlägt zurück



Programm: The Empire strikes back, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum + 3, BBC, **Preis:** ca. 65 DM (Disk.), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Domark.

Na, erinnert Ihr Euch eigentlich noch an den ersten Teil dieses Spiel, an *STAR WARS*? Da gab es Sprachausgabe, toll animierte Vektorgrafiken und jede Menge Action gegen Horden von Darth Vader's Raumschiffen. **DOMARK** hat dieses erfolgreiche Konzept auch bei **THE EMPIRE STRIKES BACK** wieder fortgeführt und ebenfalls versucht, wieder wichtige Szenen des Films in ein ansprechendes Action-Game zu verpacken. Wer den zweiten Teil von Krieg der Sterne noch nicht gesehen hat und deshalb auch nicht weiß, was da alles so abgeht, dem können wir natürlich auch helfen: Der Stützpunktplanet der Rebellen wird nämlich von imperialen Truppen entdeckt, angegriffen und von den Rebellen verzweifelt verteidigt. Schließlich muß aber der Planet verlorengegeben werden, und der wackere Han Solo (der später übrigens noch in die Tiefkühltruhe kommt) muß mit dem guten Luke Skywalker mitten durch ein Asteroidenfeld fliegen, damit die Flucht gelingt.

Brandheiß erreichte uns von DOMARK die lange angekündigte zweite Versoftung des Kult-Klassikers STAR WARS! Der Krieg der Sterne kann also weitergehen, denn DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK, und das sogar in drei Dimensionen!

Okay, im Spiel beginnt die Story damit, daß feindliche Erkundungsroboter zufällig auf dem Rebellen-Planeten gelandet sind und die Gegend auskundschaften. Du, Luke Skywalker, muß mit dem Schneemobil die Roboter vernichten, damit sie keinen Funkspruch an die imperialen Truppen absetzen können. Ich kann's vorwegnehmen: Das wird Euch nie gelingen, denn sonst wär' ja das Game schon vorbei, nicht? Immerhin könnt Ihr die süß hüpfenden Quader mit zwei Beinchen so oft abballern, bis Ihr einen Bonus in Form eines Buchstaben gutgeschrieben bekommt. In jedem Level gibt's für eine bestimmte Abschlußquote einen dieser Buchstaben, die dann das Wort "JEDI" bilden und den Punktestand um 20.000 erhöhen.

Ist dies erfolgreich überstanden, ohne daß die fünf Schutzschilde weg sind und das Schneemobil unmobil im Schnee liegt, starten wir direkt zum entscheidenden Showdown mit grotesken imperialen Angriffsrobotern. Im

Film gab's die riesigen, vierbeinigen Panzer mit metallischem "Hundekopf", die von Luke und Konsorten mit Fallstricken umgelegt wurden. Und siehe da, selbst daran hat **DOMARK** gedacht. In diesem Level habt Ihr nämlich 4 Fangseile, die Ihr dann abschießen solltet (rechte Maustaste), wenn Ihr direkt durch die Beine dieser Kunstwesen fliegt. Ich sag' Euch, das ist ein geiles Feeling! Schafft Ihr es gar, ohne jede Kollision durch die munter weiterlaufenden Viecher zu fliegen, gibt's zwar keine Stilnoten, dafür aber einen dicken Extrabonus. Einfacher geht's aber auch: Diese Roboter sowie die kleineren, die in diesem Level ebenfalls auftauchen, besitzen an der Kopfseite jeweils einen roten Schacht. Trefft Ihr den, macht's "puff", und Ihr seid das Teil los. Dieses Feature gab's im Film zwar nicht, paßt aber ganz gut in das Spiel. Level zwei ist für mich der beste Spielteil!

'Ne Verschlaufpause gibt's aber nicht, denn jetzt kommen

die Asteroiden, die zwar eigentlich nicht feindlich gesonnen sind, aber nichtsdestotrotz Hackfleisch aus Han Solo's berühmten Millennium-Falken machen können. Da diese Dinger zweimal getroffen werden müssen und außerdem noch rasend schnell heranzoomen (wie das auf dem Spectrum aussieht, weiß ich natürlich nicht), empfehle ich das konsequente Ausweichen. Dabei gibt's übrigens einen Trick: einfach ganz links unten in die Ecke stellen, und schon braucht Ihr nur noch in den seltensten Fällen noch mal ausweichen.

Puuh, das war's aber immer noch nicht, denn jetzt gibt's den Final Showdown mit ein bißchen Nostalgie zum ersten Teil: Ein Fight mit imperialen Schiffen ist nämlich angesagt. Bei diesem Fight hat sich so gut wie nichts zur ersten Umsetzung geändert, nur die imperialen Schiffe sind etwas kleiner geworden und zerplatzen nicht mehr so schön.

Solltet Ihr diese letzte Hürde genommen haben, könnt Ihr noch mit Zähneknirschen verfolgen, wie Darth Vader in seinem Schiff verschwindet, einen dicken Bonus einsacken und dann wieder von vorn beginnen - selbstredend mit höherem Schwierigkeitsgrad.

Für die technische Seite dieses

Action-Spiels sind wieder die Jungs von **VEKTOR-GRAFIX** verantwortlich, die auch schon im ersten Teil viel Mühe und Arbeit für die einzelnen Umsetzungen investierten. Aus diesem Grund ist es wohl auch einleuchtend, daß das Gameplay dem ersten Teil wieder ziemlich ähnlich ist. Vor dem schwarzen Hintergrund tummeln sich allerlei Vektorgrafiken, die sogar noch ein Stückchen schneller und flüssiger animiert wurden als damals. Gesteuert wird wieder mit der

Maus, wichtiger Anhaltspunkt dabei ist das Fadenkreuz. Eine nette Änderung gibt's aber doch: Die Steuerung im ersten Teil für Hoch/Runter-Bewegungen widersprach dem Fluggefühl und wurde für **EMPIRE STRIKES BACK** endlich invertiert. Ansonsten bleibt mir nur festzustellen, daß dieses Spiel, genau wie der Vorgänger, hervorragend produziert wurde und noch mehr Action als dieser bietet. Fliegt unbedingt mal durch die Beine der Riesenroboter, das macht jede

Menge Spaß! Leichte Abstriche gibt's allerdings beim Sound, denn bei dem klingt die STAR WARS-Melodie nicht mehr so frisch, die Effekte sind durchschnittlich. Nach wie vor gut gelungen sind die eingestreuten Sprachausgabefetzen, die 'ne ganz Menge Atmosphäre schaffen und gut zum Spiel passen.

Wer also ein unverbesserlicher STAR WARS-Fan ist (wie ich), wird das Spiel mögen, lieben und vergöttern, wer auf gute

Action-Kost scharf ist, wird es gern spielen, und wer sonst nur Textadventures á la INFOCOM spielt, wird immerhin noch die technischen Qualitäten des Games zu bewundern wissen. Da ist doch für jeden was dabei!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

DM

DOMARK

DOMARK IN SPACE

5 starke Original-Videos zu gewinnen!

Folgende Frage müßt Ihr beantworten, wenn Ihr mit Eurer Postkarte in der Lostrommel landen wollt:

Auf welche spektakuläre Art und Weise wurde im Film einer der monströsen Walkers erlegt?

- a) Gift
- b) Kabel
- c) Dallas

Die richtige Antwort schickt Ihr bitte bis zum 15. Okt. unter dem Kennwort **DOMARK** an den Tronic-Verlag
ASM-Redaktion
Stad 35
3440 Eschwege



Auch kaum besser!

Breakout ist ein beliebtes Thema für Computerspiele, ein Konzept, das in abgewandelter Form immer wieder mal auftaucht. Ein stark verfremdetes Breakoutspiel ist HOTSHOT von ADDICTIVE. Ein wenig wird man an Hypaball erinnert, ein wenig an Flipper-Spiele. Und dieses Konglomerat wurde jetzt für den Atari ST veröffentlicht.

Programm: Hotshot, **Umgesetzt für:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Addictive, **erstmalig getestet in:** ASM 8/9-88, **Muster von:** Ariolasoft. **HOTSHOT** wurde erstmals in Ausgabe 8 + 9/88 für den C-64 getestet. Auf dem 64er erwies sich diese Mischung aus Hypaball, Breakout und Flipper eher als "Schuß in den Ofen", denn als Hit. Obwohl das Konzept an sich ganz gut klingt, ist das Gameplay ausgesprochen langweilig.

Zwei Spieler, von denen einer vom Computer gesteuert werden kann, gehen ausgerüstet mit einem magnetischen Ge-

wehr in das Innere eines überdimensionalen Flippers. Je nach Level müssen verschiedene Steine abgeschossen und Flipper-Bumpers bzw. der Gegner angeschossen werden. Dabei wird das Gewehr immer mit Drücken des Feuerknopfes magnetisch. Um den Spielball zu fangen, muß die Gehwehrmündung genau auf den Ball gerichtet sein. Dabei muß eine Berührung des übrigen Körpers der Spielfigur mit dem Ball vermieden werden. Durch Loslassen des Feuerknopfes wird der Ball wieder freigegeben. Man muß außerdem darauf achten, daß man den Ball

nicht zu lange an der Gehwehrspitze hält. In den verschiedenen Levels gibt's dann natürlich immer ein paar Besonderheiten (Boni und dergleichen).

Die C-64-Version gefiel besonders wegen der schlechten grafischen Gestaltung nicht. Hier wurde beim ST einiges verbessert, die Bumpers sehen aber immer noch recht mager aus, und ab und zu flackert's auch ein wenig auf dem Screen. Po-

sitiv ist die bessere Spielbarkeit der ST-Fassung gegenüber dem C-64-Game. Den Sound kann man auf dem ST allerdings auch vergessen. Was bleibt, ist ein Game, das mindestens ebenso langweilig ist, wie dieser Text hier. Leider!

Martina Strack

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Seoul kann kommen!



Kennwort
SEOUL

hat rechtzeitig zu den Olympischen Sommerspielen in Seoul das passende Sportspiel fertiggestellt: **SUMMER OLYMPIAD '88**. Ein Knüller, der die Sportfans von den Sitzen reißt!



Doch, bevor der eine oder andere Sportler für eine Überraschung sorgt, hat TYNESOFT ein Riesen-Ding für Euch parat!

1. Preis Ein Überraschungspaket mit allem Schicki-Micki + 3x Software nach Wahl von ARIOLASOFT

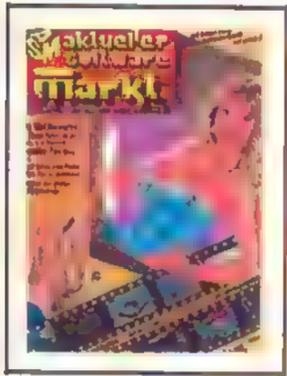
2.-11. Preis Je ein SUMMER OLYMPIAD-T-Shirt

(Postkarte bis zum 15. 10. 88 an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!)

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern!



ausverkauft



9/86



ausverkauft



ausverkauft



ausverkauft



5/87



ausverkauft



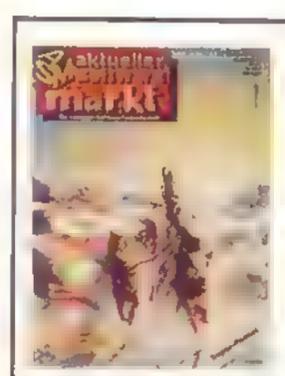
10/87



11/87



12/87



1/88



ausverkauft



3/88



4/88



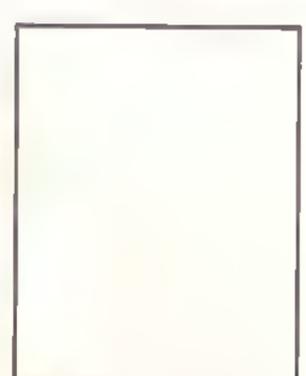
5/88



7/88



9/88



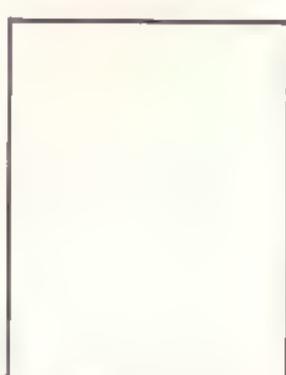
SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!



Hiroshi Yamauchi ist der Präsident des japanischen Konsolen-Giganten. Das große Foto zeigt das Produktionswerk in Uji und die beiden Schnappschüsse rechts oben zeigen Nintendo-Programmierer bei der Arbeit sowie die Warenendkontrolle von Konsolen.

Die Japaner sind ja ein ganz besonderes Völkchen. Man entsinne sich an den kometenhaften Aufstieg japanischer Produkte Ende der siebziger Jahre. Es wurde plötzlich gesellschaftsfähig, japanische Autos, japanische Kameras und andere elektronische Erzeugnisse aus dem Lande Nippon zu kaufen, und die internationale Konkurrenz schüttelte den Kopf angesichts der Geschwindigkeit, mit der man in Japan bei Produkten aller Art aufholte. Inzwischen haben die Japaner besonders im Bereich Unterhaltungselektronik längst die Nase vorn. Nicht nur, daß diese Produkte in der Regel billiger sind als hierzulande produ-



zierte - nein, sie setzen längst Standards. Böse Zungen behaupten, man könne froh sein, wenn die Japaner beschließen, bestimmte Produkte nicht herzustellen. Denn wenn sie beschließen würden, ab morgen - sagen wir mal - Frankfurter Würstchen zu produzieren, dann würden diese mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit besser schmecken als die originalen. Im folgenden Text erfahren Sie mehr über ein sehr erfolgreiches japanisches Unternehmen, dessen Name Ihnen bereits geläufig sein dürfte und dessen Produkte sich in alle Welt verkauft haben. Es handelt sich um den Spielkonsolen-Produzenten NINTENDO.

Kaum zu glauben, daß nicht ein gewisser Herr NINTENDO das Unternehmen gründete, sondern ein Mann namens Fusajiro Yamauchi, der Urgroßvater des heutigen NINTENDO-Präsidenten. Nach alter japanischer Tradition blieb das Unternehmen natürlich in der Familie.

Zu Beginn hatte man noch nicht viel Elektronisches im Sinn, dafür aber schon ein sehr vergnügliches Produkt produziert. Seit dem Gründungsjahr, 1889, wurden japanische Spielkarten hergestellt. 1953 zog der Fortschritt in Form der Spielkarte aus Plastik ein. Der Erfolg führte das Unternehmen 1962 an die Börse von Osaka und Kyoto.

Danach kam die Elektronik und mit der Elektronik die elektronischen Spielgeräte. NINTENDO hatte die Nase vorn und stellte diese im Jahre 1970 erstmals der japanischen Spielzeugindustrie vor. Ab 1973 wurden dann die Freizeitparks in Japan in größerem Umfang von NINTENDO mit elektronischen Unterhaltungsgeräten ausgestattet, und schon ein Jahr später erfolgten erste Lieferungen in die USA und nach Europa.

Zusammen mit der Firma Mitsubishi Electric wurden 1977 erste Videospiele mit eigenem Microprozessor entwickelt. Jetzt gings Schlag auf Schlag: 1980 kommt NINTENDO als

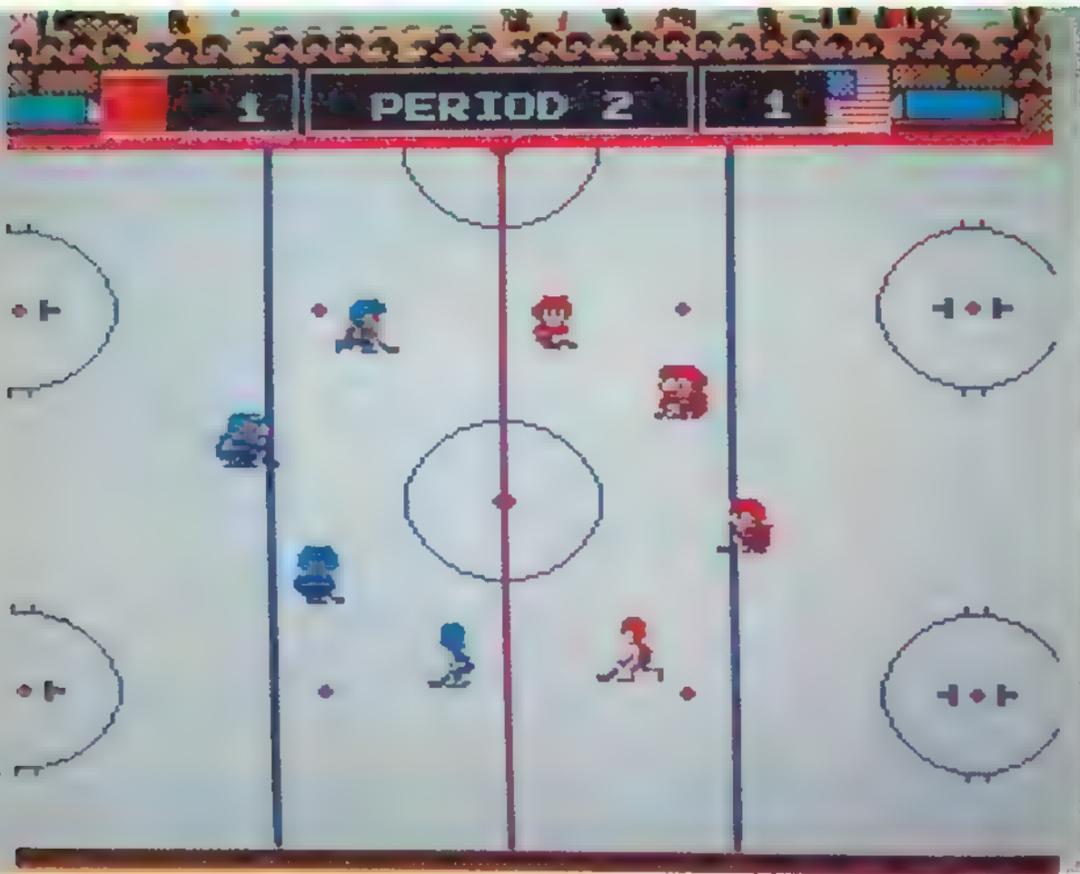
Mit
Spielen
an die
Spitze!

Vor
knapp
100
Jahren
begann
Nintendos
Aufstieg

erster mit LCD-Spielen (Game & Watch) auf den Markt. Der große Durchbruch bei diesen Spielen gelang mit dem Superhit DONKEY KONG. Seit dem konnte ein unaufhaltsamer Vormarsch der Telespiele beobachtet werden. Natürlich auch bei NINTENDO. Mit verschiedenen Weiterentwicklungen schaffte man immer größere Marktanteile der NINTENDO-Games in aller Welt. Der Verkauf des millionsten Gerätes wurde schon im Jahr 1984 gefeiert. Das Telespielfieber ist ausgebrochen, der Knoten war geplatzt. Mitte des Jahres 1987 wurde die NINTENDO-Konsole auch in Europa eingeführt (besser spät als nie!). Die Frage, die sich dem eingefleischten Computer-Freak nun stellt, ist: Was macht die NINTENDO-Konsole so attraktiv?

Da spielen sicherlich die guten Grafiken eine Rolle, die nahezu Spielhallen-Qualität erreichen.

Nintendo hat für alle was: Icehockey wird die Sportfans begeistern.



Immerhin bietet das Gerät eine Maximalauflösung von 256 x 230 Pixeln; außerdem 53 Farben, 64 Sprites, fünfstimmigen Sound und eine Speicherkapazität von zur Zeit 256 KByte, die theoretisch unbegrenzt aufgemotzt werden kann.

Die Grundausstattung besteht aus dem NINTENDO-Gerät, einem Adapter, zwei Controllern (Joypads), einem Spielmodul und der Antennen-

Umschalt-Box. Dazu gibt's noch 'ne ganze Menge Zubehör, damit beim Spielen auch die gewünschte Atmosphäre aufkommt. Bereits zu haben sind die Lichtknarre für zünftige Ballerei und ein Fitneß-Center, das der Herzverfettung vorm Monitor entgegenwirkt und den Kreislauf auf Touren bringt. Schließlich schwitzt das Spielersprite, das man über Tische und Bänke jagt, kein bißchen.

Da muß man schon selbst ran, und wie!

Komisch wird's nur, wenn ich mir anschau, was NINTENDO unter "Zubehör in Vorbereitung" anzubieten hat. Unter dem Begriff Roboter kann ich mir ja gerade noch was halbwegs Sinnvolles vorstellen. Denn schließlich ist der NINTENDO ein Spielzeug. Warum also nicht ein NINTENDO-Robbi? Aber, was in aller Welt soll der Mensch mit einer Strickmaschine für den NINTENDO?

Ja, ja, Sie haben schon richtig gelesen: Strickmaschine! Nein, das ist kein Witz, wirklich nicht. Sie können's nicht so richtig glauben? Sehen Sie, mir fällt's auch schwer. Was die Brüder sich dabei gedacht haben, das weiß ich nun wirklich nicht. Vielleicht soll ja die Familienmutter auch mal die Vorzüge des NINTENDO genießen können. Oder strickt die Maschine gar neue Games? ...oder Raumanzüge? Diese Frage wird wohl vor Veröffentlichung dieses Zubehörs noch unbeantwortet bleiben und noch Stoff für einigen Spekulationen liefern. Wir warten jedenfalls mit Spannung auf die japanische Maschenmode!

Neben Strickmaschinen und dergleichen sind natürlich die Games das Herzstück des NINTENDO-Konzepts. Gut müssen sie sein, spannend, unterhaltend und für jeden etwas bieten. Aus diesem Grunde hat man die Games in verschiedene Spiel-Serien unterteilt:

- Abenteuer-Serie
- Arcade-Classic-Serie
- Action-Serie
- Sport-Serie
- Zielspiel-Serie
- Fitneß-Serie
- Programmierbare Serie

Hierzulande sind bisher 40 der insgesamt über 400 für Nintendo produzierten Spiele erhältlich. SUPER MARIO BROS. und LEGEND OF ZELDA gehören zu den besten NINTENDO-Games, die sich auch millionenfach verkauft haben. Mit

Spielen wie LEGEND OF ZELDA, KID ICARUS, PUNCH OUT, METROID, RAD RACER und ADVENTURE OF LINK-ZELDA II bietet NINTENDO erstmals Spielmodule mit einer Speicherkapazität von einem Megabyte! Und wer die NINTENDO-Games kennt, der weiß, was andere verpassen. Um so mehr kann man sich auf die Neuerscheinungen, die noch für dieses Jahr geplant sind, freuen. So wird es SUPER MARIO BROS. II geben, ein 2-Megabyte-Game, auf das ich mich persönlich schon besonders freue. Außerdem kommt ein Zusatzmodul zum Fitneß-Center mit dem Titel LEICHTATHLETIK von Bandai. Von Konami sollen folgende Games im Winter 88 erhältlich sein: TOP GUN (hoffentlich besser als die Computer-Versionen), CASTLEVANIA, GOONIES II, GRADIUS und TRACK & FIELD II. Capcom produziert neben dem alten Bekannten GHOST 'N GOBLINS noch TROJAN und GUN SMOKE für den Nintendo. Und last but not least wird es die beiden Games ATHENA und ALPHA MISSION von Snk geben.

Womit wir bei einem weiteren interessanten Punkt angelangt wären. Denn NINTENDO hat zur Zeit an über 30 ausgesuchte Software-Lieferanten Lizenzen vergeben, um dem Verbraucher möglichst abwechslungsreiche und qualitativ hochwertige Software zu bieten. So werden Spiele der Firmen KONAMI, BANDAI, Capcom, SNK, Data east und weiter nur für das NINTENDO-ENTERTAINMENT-SYSTEM umgesetzt. Natürlich will man damit auch den Erfolg als weltweiter Marktführer weiter ausbauen. Von nix kommt eben nix!

Und da sich Qualität immer gut verkauft, wird NINTENDO uns in Zukunft wohl noch 'ne Menge Spitzenspiele präsentieren. Wir freuen uns drauf und wünschen NINTENDO jetzt schon ein fröhliches 100. Firmen-Jubiläum!

Martina Strack

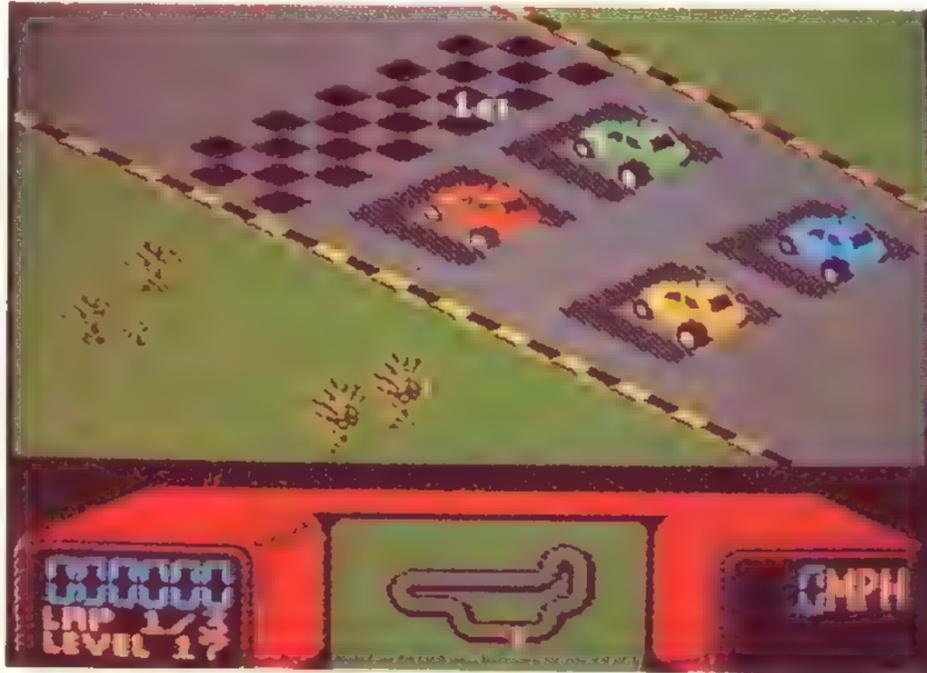
Spannendes Rennen mit vielen Extras

Programm: R.C. Pro-Am, **System:** Nintendo, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo/Rare Ltd., **Muster von:** Bienengräber, Lederstr. 15, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.

Schon im Titelscreen wird man von einer knackigen, schnellen Musik und einem passenden Titelbild begrüßt. Drückt man auf Start, so wird die Titelgrafik durch ein wenig Schrift ersetzt, die uns wissen läßt, daß man mittels der Start-Taste den Ein-Spieler-Modus anwählen kann. Einen Zwei-Spieler-Mode gibt es leider nicht, was schade, aber nicht zu ändern ist.

Hat man sich entschlossen, das Spiel zu starten, so wird die Zusatz-"Ausrüstung" des eigenen Wagens angezeigt. Anfangs sieht man hier Super-Sticky Tires: 0 Extraquadrate, Turbo-Acceleration: 0 Extraquadrate, Higher Top-Speed: 0 Extraquadrate. Diese Extras kann man während des Rennens auf der Strecke einsammeln und so die Leistung seines Wagens hochschrauben. Abgesehen von dieser längerfristigen Wirkung, gibt ein solches eingesammeltes Teil einen kleinen Schub in Fahrtrichtung. Neben diesen tunenden Extras liegt aber noch mehr auf der Rennstrecke herum, bzw. ist in sie installiert. Als da wären: Zippers - diese geben dem Wagen einen kräftigen Schub und kata-

Nicht so ganz, ganz neu ist R.C. PRO-AM für den Nintendo; trotz allem ist es eine Besprechung wert, da es ein Autorennen ganz außergewöhnlicher Machart ist, das den Spieler wie kaum ein anderes Game vor dem Screen fesseln kann.



pultieren ihn somit die Strecke entlang. Roll Cages - die Überrollbügel machen den Wagen stabiler. Missiles - abschießen statt überholen; das ist ein gutes Rezept, sich die Spitzenposition zu sichern. Bombs - falls eine der computergesteuerten Drohnen (Feindfahrzeuge, deren gibt es drei) es wagen sollte, zum Überholen anzusetzen, läßt man dezent eine Bombe fallen, die den gegnerischen Wagen in ein Wrack verwandelt. Leider kann man immer nur eine dieser Waffen bei sich haben.

Nun noch zur Munition: Es ist klar, daß man, um um sich zu ballern und zu bomben, ordentlich Munition braucht. Diese liegt ebenfalls auf der Straße herum, wie sich das gehört. Die Munition, die man findet, füllt

das getragene Waffensystem um eine Einheit auf. Leider liegen aber nicht nur Bonusgegenstände auf der Straße herum, so daß man sich gewaltig in acht nehmen muß, um nicht zufällig einen der folgenden Gegenstände zu erwischen.

Pfützen: Machen den Wagen langsamer.

Wasserlachen: Gleicher Effekt, Wagen kommt leicht ins Schleudern.

Öllachen: Wagen kommt ins Schleudern.

Pop-Up Barriers: Dies sind Wände, die langsam aus dem Boden steigen und sich anschließend wieder in ihm versenken. Man kann sich vorstellen, daß man besser nicht gegen eine solche Wand fahren sollte.

Totenköpfe: Das dürfte wohl klar sein.

Na ja, dann sind da halt noch die drei gegnerischen Wagen, die einem immer auf den Fersen sind, wenn sie einen nicht gerade hinter sich gelassen haben. Ach ja, ein gutes Ding gibt es noch: Hier und da liegt ein Buchstabe auf der Gasse rum. Aus den aufgesammelten Buchstaben formt sich so nach und nach das Wort N-I-N-T-E-N-D-O. Hat man dieses Wort zusammen, so wird ab dem nächsten Rennen ein anderer Wagen gefahren. Insgesamt gibt es drei Wagentypen: 1.) Truck (langsam), 2.) Geländewagen (schneller) und 3.) Off-Road (am schnellsten).

Ein Einzelrennen wird mit einer jeweils festen Rundenzahl auf einer bestimmten Strecke gefahren. In die nächste Runde kommt man, wenn man alles, nur nicht Letzter ist. Je nach Platzierung bekommt man eine goldene, eine silberne oder eine bronzene Trophäe in seinen Trophäenraum, in dem sämtliche (!) Trophäen, die man während eines Spiels erringt, angezeigt werden.

Zu Grafik und Sound gebe ich mein O.K.; somit gibt es, bis auf ein gelegentliches, beim Nintendo aber fast normales Flackern von Spielfiguren nichts auszusetzen. R.C. PRO-AM macht Spaß. Für Rennfreunde ist es ein empfehlenswertes Programm. Uli

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

So viel, so schnell, so gut...

Brandneu für den Sega kommt eine Xevious-"Variante", die es in sich hat. ALESTA (Untertitel: POWERSTRIKE) heißt das Spiel, bei dem wieder einmal Millionen von feindlichen Raumschiffchen dran glauben werden müssen. Schon bei meinen ersten Testspielen schickte ich mit Sicherheit um die tausend (wenn nicht mehr) Alienchens in den Hades...

Programm: Alesta (Powerstrike), **System:** Sega, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 18.

Der Anfang von ALESTA ist noch relativ harmlos. Die Landschaft scrollt von oben nach unten vor sich hin, nicht überragend schön, aber schön

genug. So sieht es hier aber nur kurz aus, denn schon greift die erste feindliche Raumschiffwelle ein, bzw. an. Kein Problem, denn obwohl die eine Raumschiffkanone nicht besonders leistungsfähig ist, kommt man mit kombiniertem Feuer aus der Bord- und der

Zusatzwumme ganz gut zu recht.

Eine recht öde Zusatzwumme hat man von Beginn des Spieles an, man kann diese aber schon recht bald gegen schlagkräftigere Waffen austauschen. War Wumme Nr.1 nur ein simpler dicker Schuß, so ist z.B. Wumme Nr.8 ein aufrechter Balken, der sich den Screen hinaufschlängelt und dabei ordentlich abräumt. Solche schnuckeligen Sonderwaffen hat man auch dringend nötig, um nicht postwendend vom Screen gefegt zu werden, denn Action gibt es wahrlich genug. Je weiter man kommt, desto hartnäckiger und resistenter werden die Gegner, desto mehr Schüsse bevölkern den Screen, und desto schneller wird das Scrolling, so daß es einen letztendlich ganz rappelig macht. Nett, daß man auch die bodengestützten, energiegelassenen Ballerbasen



nicht vergessen hat. Wenn man meint, daß Level 1 schwierig ist, dann sollte man besser niemals Level 2 erreichen, denn was hier abgeht, ist im wahrsten Sinne des Wortes mörderisch. Beinahe der gesamte Screen ist voller Raumschiffe und Schüsse. Glücklicherweise gibt es Sonderwaf-

fen, mit denen man die feindlichen Schüsse abschießen kann. Wirklich, Leute, dies ist es, DAS Ballerspiel für den Sega. Action gibt es hier in Massen, und zwar in unendlichen solchen. Auch die Spielgeschwindigkeit leidet unter solchen Massen von Sprites kein bißchen, was

mich sehr verwunderte. Naja, wenn es gar zu arg wird, dann flackern einige Gegnersprites, aber sonst ist die Grafik pikaresker. Der Sound des Games ist nicht übermäßig, was aber nicht weiter stört, da man so oder so kaum auf ihn hört. Wenn man dann erst im großen Level-End-Showdown gegen eine ständig größer werdende Bodenbasis fightet, dann ist man entweder zu 100% konzentriert - oder tot! ALESTA ist wirklich rasend, schwierig, gemein, hinterhältig, und was einem noch so alles einfällt - kurzgefaßt: Ein hervorragendes Ballerspiel, das ich nur jedem Shooter empfehlen kann.

Uli

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Eine geballte Ladung

Schön, schön, Du hast ja recht, wenn Du sagst, daß **AFTERBURNER** für den **SEGA** nun schon etwas länger auf dem Markt ist und eigentlich schon leicht angegraut sein müßte. Trotzdem gibt es mehrere gute Gründe, **AFTERBURNER** auch in der Special nochmal vorzustellen. Der erste ist, daß sich dieses rasanten Shoot'em up zu einem absoluten Kassenschlager entwickelt hat. Man rechnet sogar damit, daß **AFTERBURNER** das "Spiel des Jahres" auf dem **SEGA** wird. Der zweite ist... tja..., was wäre, wenn es **AFTERBURNER** plötzlich auch für Deinen Compi gäbe?



Afterburner: Mit High-Speed übers Land

Programm: After Burner, **System:** Sega, **Preis:** 79,95 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Ariolasoft.

AFTERBURNER zählt zu den Automaten, die eigentlich ständig von irgendwem mit Beschlag belegt waren. Seit **SEGA**s Zeiten braucht man nun nicht mehr Schlange zu stehen, um dieses tolle Game spielen zu können. Ganze 4 Megabyte schnelle Action bietet **AFTERBURNER**. Da geht's heiß her.

Also, ran an den Joystick oder die Joystick, und ab geht die Post! Nach dem Start sieht man den eigenen Fighter abheben, und schon kann die Ballerei losgehen. Mit dem Start-Knopf schießt man eine zielsuchende Rakete ab, die besonders geeignet ist, um in weiterer Entfernung fliegende Ziele zu treffen. Nahziele werden mit der Bordkanone (2. Feuerknopf) eliminiert. Das Spiel ist ausgesprochen schnell und rasant - so schnell, daß man oft genug nur noch draufhält. Und das ist es ja schließlich auch, was Spaß macht.

Das Schöne dabei: Muni gibt's unbegrenzt. Man kann also

drauflosballern, was die Kiste hält. Die unterschiedlichsten Flugzeugtypen müssen abgeschossen werden. Außerdem muß man auf Kamikazeflieger achten, die sich ungeniert dem eigenen Flugzeug entgegenwerfen. Eigentlich gibt's hier nur eine Taktik: Am besten vorher treffen!

Nach Abschluß der drei Level gibt's eine Zwischensequenz, in der man versuchen muß, mit der eigenen Maschine an ein überdimensionales Flugzeug zwecks Tanken anzudocken. Das ist ziemlich schwierig, zumal man nur sehr kurze Zeit dafür zur Verfügung hat. Dann geht es mit Stage 4 weiter wie gehabt, nur daß die Gegner zahlreicher und deren Angriffe immer gefährlicher werden. Spielerisch bietet **AFTERBURNER** nicht viel Abwechslung, dafür aber Action in Reinkultur, wie sie rasanter wohl nicht sein könnte.

Martina Strack

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Der Goldknabe

Programm: Wonderboy: Monster Land, **System:** Sega, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Japan, **Muster von:** 18

Gegenüber dem ersten Teil von WONDERBOY, das ja ein reines Jump-and-Run-Game war, hat sich aber eine ganze Menge geändert. Hinzu kam vor allen Dingen eine ganze Reihe von Features, die wir auch schon von anderen SEGA-Action-Adventures her kennen. So darf der Wunderknabe diesmal fleißig Gold einsammeln, um Einkäufen gehen zu können; böse Drachen müssen besiegt und geheime Türen, Wege und Goldverstecke gefunden werden. Bei soviel komplexer Handlung darf natürlich ein ehrenvolles Spielziel nicht fehlen, und dieses lautet kurz und knapp: Besiegt den Drachen, und bringt Frieden über das Land, punktum. Den Frieden bringt Wonderboy mit seinem Schwert, mit dem er standardmäßig ausgerüstet ist und das er gegen die diversen Monster einsetzen muß. Damit erklärt sich auch schon der Spieltitel!

Das Game ist in mehrere Runden eingeteilt, die innerhalb des Zeitlimits bewältigt werden müssen. Logo, daß die Runden immer schwieriger und die Zeit immer knapper wird. Einfacher kann man's sich natürlich machen, indem man genügend Gold sammelt (unterschiedliche Goldmengen erscheinen auch bei Vernichtung der Gegner, und sogar das Zeitlimit kann ab und an aufgefüllt werden) und geschickt in den Shops Extras einsammelt. Im Leben und im Spiel gibt's natürlich nichts umsonst, und so sind unterschiedlich gute Waffen auch unterschiedlich teuer. Im Angebot sind Schilde, Bomben, Helme, Flugstiefel, Bier (!!!????!!) und sogar eine Krankenschwester, die den Helden wieder zu Kräften bringt. Die-

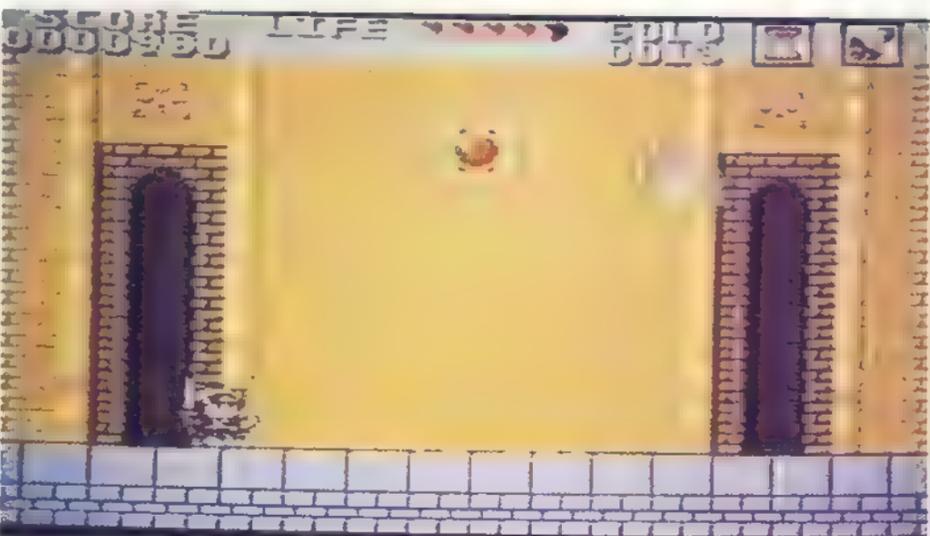


Illpp, Niiii. Kumm, ansieh dich in die Welt! Hier ist der zweite Teil von WONDERBOY! Wie sich von Euch schon in der Spielhalle zum Beispiel und am Gaspedal hat, kann sich nicht das Material mit diesem Game schaukeln lassen. Und natürlich, ich sage Euch, es lohnt sich!



ser hat nämlich nur begrenzt Energie, die in Form von roten Herzen angezeigt wird. Die Programmierer haben sich echt 'ne ganze Menge Arbeit gemacht und viele, süße Sprites und Backgrounds eingebaut, die das Game bunt und spaßig machen. An fiesen Ein-

fällen fehlt's natürlich auch nicht, denn neben Monstern, die kleinere Monster spucken, gibt's noch Feuerschluchten, Treppenstufen, Verliese, geheime und gefährliche Unterwassergänge, Lifte, Wolken mit Umengen Gold (gier...), teuflische Teufel hinter harmlosen



Türen, Schlangen, Bogenschützen, Pilzwesen, Fledermäuse, Schlammviecher und so weiter und so weiter.

Ich kann Euch jedenfalls versprechen, daß Euch dieses Game in jedem Falle einen Heidenspaß machen wird. Der Schwierigkeitsgrad ist zu Anfang nicht zu hoch, und mit der richtigen Taktik, den richtigen Einkäufen und der Kenntnis guter Goldverstecke kann man die Levels gut durchhackern. Der Reiz des Spielhallenoriginals ist somit voll erhalten geblieben! Abstriche müssen zwar beim Sound (langweilig) und der Spielgeschwindigkeit (langsamere Animation der Charaktere) gemacht werden, aber dies stört nun wirklich nicht weiter. Außerdem dürften auch die Spielhallenprofis am Konsolen-WONDERBOY II noch einige Überraschungen erleben, denn einige Details, wie z.B. die Goldverstecke und Anordnung der Gegner, wurden leicht oder sogar erheblich geändert.

Leser, die den ersten Teil von WONDERBOY schon bis zum Exzeß oder sogar durchgespielt haben, werden sich vielleicht wundern, warum dieser Nachfolger überhaupt noch den Titel WONDERBOY II verdient. Also, ehrlich gesagt, ich weiß es auch nicht, denn die einzige Gemeinsamkeit ist die, daß das Sprite (fast) genauso aussieht wie beim Vorgänger. Sofern SEGA aber nicht die Ideen ausgehen, ist es mir eigentlich sowieso egal, wie die Dinge heißen, denn Hauptsache ist doch, daß die Spiele genügend Spaß machen. Ach ja, bevor ich's vergesse: Demnächst wird gar WONDERBOY III (zunächst für die Spielhalle) erscheinen (sabber, geifer, gier, lechz, etc...)! Na, dann wollen wir mal hoffen, daß uns ein weiterer Hit ins Haus steht, denn WONDERBOY II ist mit Sicherheit einer!

Michael Suck

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Ein Königreich für ein(en) Pilz!

Programm: Super Mario Brothers, **System:** Nintendo, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo Co. Ltd, Japan, **Muster von:** Bienengraeber, Hamburg.



Der Spielhallenautomat zu diesem Superspiel war ein Knüller über Monate hinweg und hat auch bei der Umsetzung auf die NINTENDO-Spielkonsole wirklich überhaupt nichts von seinem Reiz verloren. Ich möchte sogar soweit gehen zu behaupten, daß **SUPER MARIO BROTHERS** das beste Jump-and-Run-Game aller Zeiten ist! Was macht diesen Alltime-Klassiker aber zum Star unter den Computerspielen? Nun, der Held namens Mario (bei zwei Spielern ist Luigi noch mit von der Partie) muß sich durch horizontal scrollende Levels kämpfen, wobei es bei jedem vierten Level um die Befreiung einer Prinzessin geht. Logisch, daß die gesuchte Prinzessin sich erst in der letzten "Welt" befindet, in der es gar haarig zugeht. Aber wir wollen der Reihe nach erzählen:



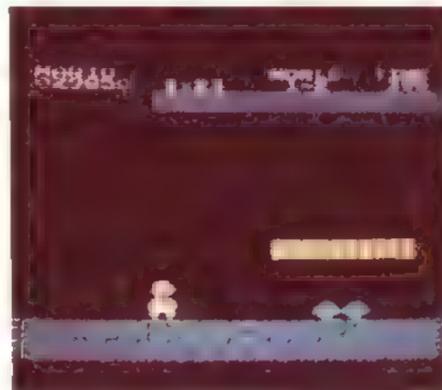
Die Levels bestehen entweder aus Höhlen, einem See oder aus ganz normalem Land. Überwiegend spielt sich das

Nein, nein, bitte wundert Euch nicht über die Überschrift! Die Story der **SUPER MARIO BROTHERS** ist tatsächlich ziemlich konfus, denn immerhin müssen die Helden Mario und Luigi die Pilzprinzessin aus den Fängen des Schildkrötenimperiums retten! Na, wenn das kein abendfüllender Epos ist?



Geschehen auf dem Lande ab, wo es neben vielen Mauersteinen noch diverse Gegner gibt, die Mario bekämpfen muß. Schildkröten und Kriechviecher kann er durch Draufspringen außer Gefecht setzen, wobei es für's Wegschubsen der Schildkröten noch mehr Punkte gibt. Fliegende Schildkröten (???!!!!???) müssen allerdings zweimal besprungen werden, die später auftauchenden Stacheltierchen lassen sich durch Marios Füße sogar überhaupt nicht mehr beeindrucken. Dafür kann Mario aber eine Waffe aufsammeln, für kurze Zeit unbesiegbar werden und sich auch vergrößern, damit er schneller wird und besser über Hindernisse kommt. Außerdem kann sich Mario im Riesenzustand auch eine Kollision mit Gegnern erlauben, er wird dann halt nur wieder kleiner und verliert seine Schußkraft. Das Geheimnis meines Erfolges liegt im Aufsammeln der Goldstücke und dem Anspringen der Mau-

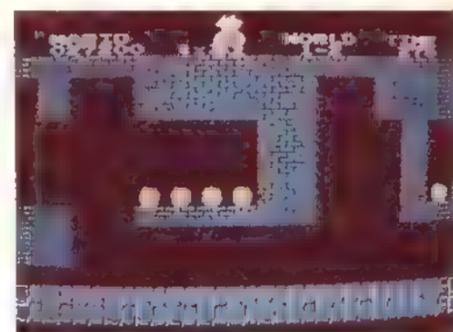
ersteine. Sind Letztere mit einem Fragezeichen versehen, gibt's meistens Goldstücke oder auch mal eines der drei Extras. Aber Vorsicht: Auch die "normalen" Steinchen verstecken ab und an wertvolle Goldstücke. Ein Zusatzmännchen gibt's nur dann, wenn 100 Goldstücke gesammelt wurden. Ansonsten wird nach Beendigung eines Levels der übriggebliebende Zeitbonus aufgezählt, und weiter geht's.



Die Programmierer der **SUPER MARIO BROTHERS** brennen bei diesem Spiel ein wahres Feuerwerk an Ideen und spritzigen Gags ab, die das Spielen zum reinen Genuß machen.

Fahrstühle müssen benutzt, Flaschenzüge ausgetrickst und schwingende Ketten geschickt übersprungen werden. Grafik und auch der Sound sind zwar nur gehobener Standard, dafür macht die Entdeckungsreise mit dem kleinen Abenteuerer aber irre Spaß. Mario besitzt zudem noch eine leichte Trägheit beim Laufen, die präzises Steuern unbedingt erforderlich macht. Wer's gern schnell mag, kann zudem mit der "B"-Taste am Nintendo-Joystick die Geschwindigkeit noch verdoppeln. Aber diese Möglichkeit artet schnell zum Kamikaze-Stil aus, also seit auf der Hut!

Wer die **SUPER MARIO BROTHERS** einmal gespielt hat, wird so schnell nicht mehr davon loskommen. Meiner Meinung nach reicht keine der schon zahlreich erschienenen Nachahmungen (z.B. **GIANA SISTERS**) an diesen Knüller heran, so daß ich hoffe, daß **NINTENDO** dieses tolle Spiel



irgendwann doch noch mal für die Heimcomputer umsetzt. Wer weiß, vielleicht grassiert dann wieder eine neue **SUPER MARIO BROTHERS**-Epidemie?

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	12
Motivation	12
Preis/Leistung	11

Korbleger - 22-21!

Programm: Great Basketball,
System: Sega, **Preis:** ca.
60,-DM, **Hersteller:** Sega, **Mu-**
ster von: 18.

Wie bei jedem Spiel geht es mit dem Auswahlmenü los. Sofort ziehe ich mir den Kollegen Kleimann an Land und drücke die "Two Players"-Taste. Der Vorteil beim Zweiermodus liegt in der Einspielmöglichkeit. Während der Computer gleich voll aufdreht, spielt Manfred eher bedächtig. Das soll mir auch recht sein. Blitzschnell ziehe ich auf acht Punkte davon. Bis zum Ende des Spiels kann ich sogar die Führung bis auf satte elf Punkte ausbauen. Gleiches Schicksal ereilt Manfred beim Rückspiel. Prompt zieht sich Manfred von der aktiven Laufbahn zurück und coacht mein Team mit im Kampf gegen die Computer-Mannschaften.

Wie dicht Sieg und Niederlage im Basketball beieinander liegen, wird in fast jedem Spiel demonstriert.

So findet man sich stets in der Verteidigung, wenn das Match beginnt. Beim Sprung nach dem Ball ging grundsätzlich mein Gegner als Sieger hervor. Jetzt heißt es, mit der richtigen Taktik den Kontrahenten in den Griff zu bekommen. Nachdem ich mit dem Team aus den USA antrete, treffe ich im ersten Spiel auf den Nachbarn aus Kanada. Die Rivalität bringt es mit sich, daß sich bei diesem Spiel eine etwas härtere Gangart empfiehlt, um den Gegner aus dem Rhythmus zu bringen. Sofern sich die gegnerische Angriffswelle nicht in Korbnähe befindet, empfiehlt es sich, nur vor dem ballführenden Mann stehenzubleiben. Dieser spielt dann entweder zurück oder rennt einen über den Haufen, was einem Foul von seiner Seite gleich kommt. Die Regelauslegung ist bei diesem Basketballspiel so und so etwas anders angelegt als im "livehaftigen" Match. Dies ist auch

Daß es für die Konsolen viele gute Spiele gibt, wird mit GREAT BASKETBALL einmal mehr unterstrichen. Gerade im Bereich der Sportspiele haben die Videospiele einiges zu bieten. Die Spielbarkeit, das Tempo und die Grafiken lassen die Sportspiele auf den Konsolen teilweise zu einem echten Genuß werden. Ein Beispiel dafür ist GREAT BASKETBALL auf dem Sega, was einfach in jede Schublade eines Sega-Besitzers gehört. Natürlich wollten wir wissen, was sich hinter diesem absoluten "Muß" verbirgt.



gut so, da das Game dadurch erst spielbar ist. Sonst würde man nur noch Freiwürfe zu Gesicht bekommen. Auf dem Sega darf man sich immerhin sieben Fouls leisten, bevor jedes weitere Foul mit zwei Strafwürfen belegt wird. Die Anzahl der Fouls beschränkt sich auch nur auf eine Halbzeit. Geht es in die zweite Hälfte, fängt die Sündenliste von vorn an. Warum ich mit meinem Team gegen Kanada eine härtere Gangart eingeschlagen habe, läßt sich leicht erklären. Die guten Burschen haben zu Beginn einen Drei-Punkte-Wurf nach dem anderen angesetzt und versenkt. Auch die Korbleger waren in keiner Phase zu vereiteln. Was ist da sinnvoller, als die sieben Fouls zu komplettieren und Strafwürfe zu provozieren? Denn gerade bei Strafwürfen zeigt der Gegner

seine Schwächen. Mit der Ausföhrung eins und eins gelingt den Kanadiern meist nur ein armseliger Punkt, während ich mich mit Korblegern nach und nach rantaste. Plötzlich läuft mein Kombinationsspiel. Ruckzuck bin ich unter dem gegnerischen Korb angelangt und mache die Punkte. Bloß keinen Holzfäller über den Haufen laufen. Dies umgeht man am besten mit schnellem Paßspiel. Der Spieler, auf den der Pfeil zeigt, kann in diesem Augenblick angespielt werden. Das Zuspiel muß flott kommen, da der Pfeil sonst schon wieder über einem anderen Spieler hängt. Zwei, drei Pässe, und es ist genügend Platz unter dem Korb. Der Rest ist Formsache. Mit Taste zwei eben noch von einem Spieler zum anderen gepaßt, springt man nun mit Taste eins in die Luft, und mit

einem weiteren Tastendruck versucht man, den Ball im Korb zu versenken. Wirft man erst nach einer weiteren Bodenberührung, gibt es wegen Traveling (Schrittfehler) Einwurf für den Gegner. Alles reine Übungssache!

Die zweite Hälfte gehen wir wieder etwas vorsichtiger an. Über die komplette Spielzeit bleiben wir den Nachbarn aus dem Norden auf den Fersen. Es gelingt meinem Team sogar, Fouls zu provozieren. Klasse, Jungs! Kurz vor Ende des Spiels drehen wir dann wieder auf. Noch zwölf Sekunden, da macht meine Mannschaft das 22-21. Jetzt wird gefoult, was das Zeug hält. Jeder, der meinen Korb anpeilt, wird überrannt. Der Erfolg gibt uns Recht, es bleibt bei dem knappen Ergebnis. Als Sieger geht das Spielchen nun weiter. Alle fünf Spieler müssen von ihrer Position aus versuchen, den Ball im Korb zu versenken. Jeder Treffer wird einem noch gut geschrieben für das nächste Menü. Dort hat man jetzt die Möglichkeit, sein Team entsprechend zu verstärken. Von Sprungkraft bis Wurfstärke kann alles verbessert werden. Deshalb sollte man versuchen, möglichst hoch zu gewinnen, denn jeder Treffer Differenz zählt hinterher. Mit frischen Kräften kann es dann gegen den nächsten Kontrahenten gehen. Dieser heißt wieder Manfred, der ein Comeback versucht. Heimlich trainiert und mein Team bis in alle Einzelheiten studiert, schneidet er diesmal eine ganze Ecke besser ab. Es steckt halt an, dieses Basketball-Fieber! Aber zum Sieg reichte es immer noch nicht!

Thomas Brandt

Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

Die unendliche Geschichte

Programm: Arkanoid II - The Revenge of Doh, **Umsetzung für:** Atari ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Imagine, England, **erstmalig getestet in:** ASM 4/88, **Muster von:** Ocean.

Viele von Euch werden sich wahrscheinlich noch an das Vorläuferprogramm dieses Spiels erinnern, das ja quasi eine 1:1 Umsetzung des gleichnamigen TAITO-Automaten war. Seltsamerweise wird auch ARKANOID II auf der Verpackung als Coin op, also Automatenumsetzung, ausgegeben, obwohl ich dieses Ding, sofern es denn überhaupt existiert, noch nie gesehen habe. Sehen lassen können sich jedenfalls die Features, die IMAGINE neu mitaufgenommen hat, um dieses Game deutlich vom Vorgänger abzuheben, denn neben den bekannten Extras wie Zusatzleben, verringerte Ballgeschwindigkeit, Zugang zur nächsten Runde, Schußmöglichkeit, Schlägervergrößerung und Ballhaftung am Schläger, die man als herunterfallende Würste aufnehmen kann, verfügt das Programm noch über ein paar ganz spezielle Dinge, die eine Erwähnung wert sind. Fangen wir doch einfach mal bei den Gegnern an, die aus versteckten Öffnungen am oberen Bildschirmrand herunterkommen und den Ball bei Berührung ganz fies ablenken. Klar, ich weiß, daß es das alles schon gab, aber bei ARKANOID II haben die Programmierer ihren dunkelsten Gedanken freien Lauf gelassen und zusätzlich noch zwei Alien-Arten aus der Taufe gehoben, die Euch ganz schön ins Schwitzen bringen können. Eine davon sieht aus wie ein dreifarbiges Molekül, das nach Berührung mit dem Ball aber nicht, wie sonst üblich, im Nichts verpufft, sondern sich in drei einfarbige Moleküle verwandelt, die den Ball ebenfalls wieder ablenken können. Gemein, gemein, sowas, aber es



Ball hüpfte an Mauerstein, fliegt wieder zurück, Schläger trifft Ball, Ball hüpfte an Mauerstein usw. -Wer kennt sie nicht, diese unendlich simple Geschichte namens Breakout? Nach Krakout, Crack und all den anderen Clones dieses steinzeitlichen Spielprinzips steht uns jetzt noch eine Variante ins Haus, der Clone eines Clones gewissermaßen. Der Name? Hier ist er: ARKANOID II!

kommt noch schlimmer: Die zweite Spezies sieht nämlich aus wie ein exotischer Ball und fällt in Scharen vom Spielfeldhimmel. Das allein wäre ja schon schlimm genug, zusätzlich aber sind die Dinger unzerstörbar und werden sogar vom Schläger wieder zurückgeschleudert! Ehrlich, ich kann Euch sagen, da kommt Frust auf! Glücklicherweise sind die neuen Extras von ARKANOID II wesentlich effektiver geworden und bieten größere Durchschlagskraft. Bei Aufnahme des "D"-Würstchens gibt's z.B. nicht mehr schlappe drei Bälle, sondern gleich deren sechs, mit 'nem "M" (bitte die Zunge beim Lesen nicht verschlucken), erhaltet Ihr drei Bälle, die immer wiederkehren, sofern Ihr nur einen davon im Spielfeld haltet. Weiterhin gibt's einen schwarzen Ball, der einfach lockerflockig durch alles hindurch-

fliegt, zwei Schläger, einen Geisterschläger, der wie ein Schatten hinter dem Original herläuft, sowie eine Superwaffe, die vier verschiedene Funktionen hat, von der jeweils eine nach Aufnahme des buchstabenlosen Würstchens ausgewählt wird. Wenn Ihr das Ding habt, geht's echt ab!

'Ne ganz scharfe Sache hat sich IMAGINE noch für die einzelnen Levels einfallen lassen.

War es bisher so, daß nach dem Abräumen der Steine eine Energiegatter erschien, durch das man ins nächste Level kam, so gibt es jetzt deren zwei, die auch in zwei völlig verschiedene Levels führen! Na, das ist doch mal was Neues!

Ihr seht also, daß ARKANOID II trotz des alten Themas ein paar interessante Features aufweist, die der wahre

Breakout-Freak (-Geschädigter, Wahnsinniger?) nicht missen kann. Trotzdem muß ein Vergleich von ARKANOID II mit dem Vorgänger, den es ja ebenfalls für den ST gab, sowie den 8-Bit-Fassungen erlaubt sein. Ich sage das deshalb so vorsichtig, da die Technik bei dieser Umsetzung unverständlicherweise gelitten hat. Am auffälligsten ist wohl das leichte, aber stete Flackern des Balls (wohl in GFA-Basic programmiert, was?), am hörbarsten ist der miese Sound, der bei Arkanoid I auf dem ST um Längen besser war. Okay, die Animation der Sprites geht noch in Ordnung, aber die fiese, weil etwas ungenaue Kollisionsabfrage trieb mich des öfteren zu einem erstaunten "häää?". Der Hammer passierte dann aber in Level 3, wo sich plötzlich zwei Bälle in einer Ecke verfangen und für alle Ewigkeit dort hin- und herhüpften. Na gut, das kann schon mal passieren, aber der Vorgänger besaß da eine (wirklich simpel zu programmierende) Routine, die den Ball nach einiger Zeit kurzerhand rausfeuerte.

Also ehrlich, da ist doch bei der Programmierung geschludert worden! Das ist um so unverständlicher und schade, denn eigentlich würde ich sonst jedem Nicht-Breakout-Geschädigten den zweiten Teil empfehlen. So aber bleibt mir nur festzustellen, daß ARKANOID II zwar auch auf dem Atari ST ein witziges und spaßiges Spielchen ist, aber aufgrund der technischen Schwächen etwas schlechter als der Vorgänger und die 8-Bit-Fassungen zu bewerten ist. Schade, schade...

Michael Suck

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7



ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!



- 1 Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
- 2 Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (05361) 14377
- 3 Activision Deutschland GmbH, Karstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2201370.
- 4 CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 886383.
- 5 reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 315834.
- 6 Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Veilmar, Tel.: (0561) 880111.
- 7 Medientcenter Iserlohn, Wermingerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
- 8 ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
- 9 Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 6801403.
- 10 Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02101) 6070.
- 11 Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
- 12 Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 21639.
- 13 Compy-Shop OHG, Gneisenastr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
- 14 Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
- 15 Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (02305) 3770.
- 16 Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (02389) 6071.
- 17 Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75028.
- 18 Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 408-0.
- 19 Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3116, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
- 20 Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
- 21 Soft- u. Hardware-Haus Bormemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595113.
- 22 Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
- 23 Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
- 24 Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
- 25 Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 252381.
- 26 MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181203.
- 27 Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (07252) 3058.
- 28 Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
- 29 Fantastic ComputerWare, Möllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
- 30 MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
- 31 Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
- 32 ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
- 33 T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
- 34 Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
- 35 micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
- 36 G.T.I. GmbH, Oberhöchstader Str. 53b, 6370 Oberursel/Taunus, Tel.: (06171) 53863/73048.
- 37 MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
- 38 Amor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
- 39 Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234065.
- 40 TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (069) 614046.
- 41 Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.
- 42 Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
- 43 CCD, Burgstr. 9, 6228 Eitville
- 44 Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088
- 45 Time Warp GmbH, Grasweg 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.

- 46 SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056) 3125.
- 47 CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 83164.



Der praktische Einkaufsführer



GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, Tel.: (004 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Armor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczyński, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienenraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwaneest. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/ 57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pamberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Dosi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durrell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB, Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavallerplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wamburgstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystèmes, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedermhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernering 4, 8500 Nürnberg 50.
Glosoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tettnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Helmsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegemseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ili, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Homeburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fagnée 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Line1, Göttilstraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtype, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Damsheim.
Mökra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Aicester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Stears House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 1HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Eriachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhländstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karisstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worpole Road, London SW20 8PM, England.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.

PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilver, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescott, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (059 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kavelaar.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Hoiger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseest. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wifflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch, Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Berni-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise, siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (004 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Malden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (056 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Vole Félix, Eboué, 94000, Créteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Amiga Aktuell	69
Astro Versand	19
Bienengraeber	99
Bomico	100
CWM-Versand Thomas Must	73
International Software	33
Joysoft	75
Joytronics	19
R. Lex Versand	73
Tronic Verlag	7, 87
T.S. Datensysteme	38, 39
vts Data	50, 51

Die nächste
ASM-
Normalausgabe
erscheint am

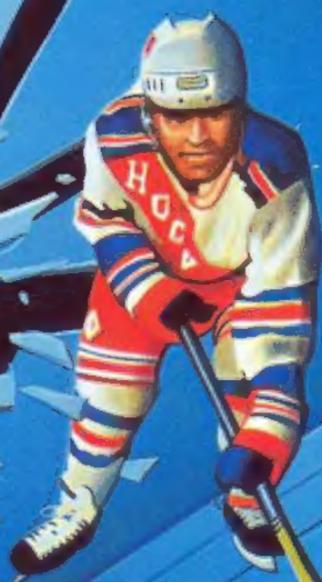
23.9.1988

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- ▶ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- ▶ Mit Fan-Club für News & Infos.
- ▶ Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54

**Ich möchte Information
aus erster Hand.**

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

...und der Bildschirm lebt!

ACE POWER!



ACE
DER NEUE NAME FÜR DIE
BESTEN AUTOMATEN-HITS!
COMMODORE 64/128
ATARI ST
AMIGA
SPECTRUM

Vertrieb:
BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Strasse 1
6000 Frankfurt/M. 90
Tel. (069) 706050

